AMIGA
JOKER
3/95
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8300,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 3 MÄRZ '95
4 399114 907005 03
SKELETON KREW
& ROADKILL
Neu am Amiga
OLDTIMER
DAWN PATROL
DREAMWEB
Bald am Amiga
ALIEN BREED 3D
&
CHAOS ENGINE 2
Nur im Joker
HEFT IM HEFT
MARKTÜBERSICHT:
AMIGA-BÜCHER
TOLLE DEMOS AUF
DISK & CD
AMIGA CD-JOKER
MULTIMEDIA AUF AMIGA
Das neue CD-Highlight
ROAD KILL
KNOW HOW
TIPS . CHEATS . PLÄNE . LÖSUNGEN
KOMPLETT GELÖST:
DREAMWEB
RUFF 'N' TUMBLE
FIFA INT. SOCCER
ZEEWOLF
U.V.A.
!
AMIGA JOKER

Kürzlich erreichte mich ein Schreiben der „Aktion Jugendschutz" der Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg, an dessen heißem Thema ich mir heute mal öffentlich die Finger verbrennen möchte. Hier der ungekürzte Inhalt:

Sehr geehrter Herr Labiner,
in dem von Ihnen herausgegebenen Heft Amiga Joker 1/95 befindet sich eine ausführliche Beschreibung des Computerspiels Mortal Kombat II. Wie Ihnen sicher nicht entgangen sein dürfte, befindet sich das Spiel in seiner Version für Sega und Nintendo Spielkonsolen bereits auf der Indexliste der BPS. Am Schluß Ihrer ausführlichen Beschreibung der in diesem Spiel möglichen Brutalitäten fordert der Redakteur die Amiga-Spieler auf: „Zuschlagen bevor die BPS es tut".
Aus verschiedenen Untersuchungen geht hervor, daß der Amiga immer noch das am weitesten verbreitete Gerät unter Kindern und Jugendlichen ist. Wir halten deshalb solche Artikel für unverantwortlich gegenüber der jugendlichen Leserschaft. Eine Zeitschrift, die sich fast ausschließlich mit Computerspielen beschäftigt, muß sich ihrer Verantwortung gegenüber Heranwachsenden bewußt sein.
Wir möchten Sie daher bitten, zukünftig sorgfältig zu prüfen, welche Spiele Sie in Ihrem Heft vorstellen, da wir davon ausgehen, daß die Anliegen des Jugendschutzes auch in Ihrem Interesse sind.
Mit freundlichen Grüßen,
Ursula Arbeiter, Fachreferentin für Medien

Bei allem Verständnis für den Ärger der Jugendschützer über ein solches Spiel; die verlangte Verantwortung kann und soll eine Fachzeitschrift meiner bescheidenen Meinung nach nicht im geforderten Umfang übernehmen. Erstens ist es nun mal unsere journalistische Pflicht, „ausführliche Beschreibungen" abzuliefern – andernfalls wäre die Lage nicht besser, da die Käufer sonst unvorbereitet mit der Software konfrontiert würden. Zweitens haben wir im Test hinlänglich klargestellt, daß die „zur Schau gestellte Brutalität" nicht jedermanns Sache ist; daß ein Prügelspiel generell nicht eben für Kleinkinder geeignet scheint, liegt dagegen in der Natur der Sache...
Der langen Rede kurzer Sinn: Ich möchte mich keineswegs aus der Verantwortung stehlen, schlechte Software (aus welchen Gründen sie auch immer schlecht sein mag) als solche zu brandmarken. Aber ich möchte mich auch nicht in eine Verantwortung nehmen lassen, die mir einfach nicht zukommt – unsere Aufgabe ist nun mal die qualitative Beurteilung von Spielen; für die Moral sind, wie man sieht, andere zuständig! Ganz davon abgesehen, daß ich persönlich auch jüngeren Menschen ein gesundes Unterscheidungsvermögen zwischen Realität und Fiktion zutraue und von daher gegen überzogene Bevormundung bin.
So, wer die Dinge anders sieht, der darf mir gerne schreiben – ich habe für jede Meinung ein offenes Ohr. Und wem's egal ist, dem wünsche ich jetzt einfach mal unbeschwerten Lesespaß mit unserer neuen Ausgabe!

Euer **Michael**

ALIEN BREED 3D

DEATH MASK

CHAOS ENGINE 2

VERDOOMTER AMIGA: Mit **ALIEN BREED 3D** und **DEATH MASK** sind gerade scrollende Ballerdungeons im Stil des indizierten PC-Hits „Duum" in der Mache, mit **CHAOS ENGINE 2** kommt ein weiterer Hammer der Bitmap Brothers! Ausführliche Previews auf den **Seiten 12/13 und 14**

VIRTUELLE ALPTRÄUME: Am PC war **DREAMWEB** eines der härtesten Adventures aller Zeiten, jetzt ist das mörderische Game um Sex & Crime auch am Amiga zu haben!
Der Traumtest zum Traumnetz wartet auf den **Seiten 32/33**

DREAMWEB

LESEN & LERNEN: Wir lassen Euch nicht allein im Blätterwald stehen – sondern verraten **ALLES ÜBER AMIGA-LITERATUR.** Verpaßt um keinen Preis den Beginn unserer zweiteiligen Mega-Marktübersicht auf den **Seiten 50/51**

GROSSE MARKTÜBERSICHT: AMIGA-LITERATUR

INH

Games im Test

BEINHARTE ACTION: Die Cyber-Zombies sind los! Wer mit der Wumme in der Hand mithelfen will, das Gesocks wieder loszuwerden, sollte sich erst unseren Test zu **SKELETON KREW** ins Bio-RAM laden – alles weitere auf den **Seiten 18/19**

SKELETON KREW

OLDTIMER

FAHREN & FLIEGEN: Automobilisten dürfen sich in dieser Ausgabe auf die komplexe Wirtschaftssimulation **OLDTIMER** mit integriertem Schnauferl-Rennen freuen und Piloten bei einer Kombination aus Digi-Lexikon und Flugi namens **DAWN PATROL** abheben! Innovative Tests zu innovativen Spielen auf den **Seiten 20 und 22/23**

DEMOS AUF CD

DEMONSTRATIV MULTIMEDIAL: Interessiert Ihr Euch für tolle **DEMOS AUF CD**? Oder wollt Ihr lieber Eure Aggressionen auf sportliche Art ausleben, z.B. in den Boliden des Rennspiels **ROADKILL** oder auf dem blutgetränkten Rasen von **WILD CUP SOCCER**? Dann nichts wie ab zum großen Sonderteil **AMIGA CD-JOKER** auf den **Seiten 69 bis 78**

ROADKILL

WILD CUP SOCCER

BETRIEBSGEHEIMNIS

Und wieder lüftet diese Rubrik ein bislang streng gehütetes Geheimnis des Betriebs: Die Joker-Familie hat Zuwachs bekommen – in vier Wochen stürmen wir mit dem brandneuen Magazin MULTIMEDIA JOKER die Kioske!

Wahr ist, daß der Titel aus der CD-Beilage im PC Joker entstand, wahr ist aber auch, daß Amiganer deshalb nicht ganz außen vor bleiben. Der MULTIMEDIA JOKER ist als systemübergreifendes Heft nämlich für alle CD-gestützen Plattformen gedacht, und dazu zählen heutzutage schließlich auch das CD³² oder ein AGA-Amiga mit CD-ROM. Den besten Beweis wird in der Erstausgabe (ab 31. März am Kiosk) ein großer Vergleich der aktuellen Multimedia-Hardware liefern, wo Ihr haarklein überprüfen könnt, wie Euer System gegenüber dem PC, Mac oder Maschinen wie dem CD-i und 3DO abschneidet.

Im übrigen wird sich das Heft dann alle zwei Monate (nur die erste Ausgabe ist zum Kennenlernen drei Monate lang erhältlich) mit den neuesten CD-Games und Multimedia-Anwendungen beschäftigen, wobei die Artikel extra so gestaltet werden, daß sie möglichst für *jeden* interessant

sind – was freilich auch und gerade für die vielen Hintergrundberichte, Specials und originellen Rubriken gilt. Aber es kommt noch besser: Der MULTIMEDIA JOKER wird für 7,- DM ohne und für 19.80 DM mit einer beigelegten Schillerscheibe erhältlich sein, die zwar in erster Linie für das PC CD-ROM und den Mac konzipiert ist, aber auch tolle MPEG-Clips und leckere PD-Happen für Amigos enthält!

Damit Ihr Euch jetzt schon mal vorab eine Vorstellung vom revolutionären Layout des MULTIMEDIA JOKERs machen könnt, haben wir diese Seite mit ein paar kleinen Gestaltungsentwürfen (wegen den bösen Plagiatoren bei der Konkurrenz und aus Gründen der Aktualität mag sich dabei in der Endversion aber noch das eine oder andere ändern) geschmückt; darunter auch Bewertungsfratzen des kommenden Comic-Helden „Diskus". Die übrige Schmückung besteht natürlich wie gewohnt aus unserer schmucklos schmucken Wertungsstatistik für die Tests in dieser Ausgabe.

Absolute Katastrophe	**(00%-10%)**	**0**
Katastrophe	**(11%-20%)**	**0**
Total zum Vergessen	**(21%-30%)**	**0**
Zum Vergessen	**(31%-40%)**	**0**
Muß nicht sein	**(41%-50%)**	**2**
Nix Besonderes	**(51%-60%)**	**2**
In Ordnung	**(61%-70%)**	**2**
Schwer in Ordnung	**(71%-80%)**	**3**
Erste Sahne	**(81%-90%)**	**6**
Megastark	**(91%-100%)**	**0**
Hit-Ausbeute		**2**
Megahits		**0**

MIXER

NEUER AMIGA

Während Commodore UK weiter um Lizenzen zur Fortführung der Amiga-Produktion rangelt, wird in Deutschland gehandelt – ein Fremdhersteller bastelt am brandneuen Top-Amiga!

Das Baby hört auf den Namen **DraCo** und hat mit unserem erklärten Lieblings-Entertainer nur mehr wenig gemein: In den nächsten Wochen will man bei MacroSystem einen Rechner präsentieren, der zwar das komplette Amiga-Betriebssystem beinhaltet, nicht aber die bekannten Customchips für Grafik, Sound und I/O-Kontrolle – diese Komponenten werden durch wesentlich schnellere Schaltkreise ersetzt, die um Motorolas aktuellen 68060-Prozessor und die Retina-Grafikkarte gruppiert sind.

Jetzt aber tief durchatmen, denn so schön diese Rose ist, sie hat ein paar ganz besonders stachelige Dornen. So wird das leistungsstarke und entsprechend teure Gerät (ab ca. 5.000,– DM aufwärts) zur existierenden Spiele-Software halt leider völlig inkompatibel sein; es ist in allererster Linie für sauber und konform zum Betriebssystem programmierte Anwendungen, speziell aus dem Video-Bereich, konzipiert. Wer trotzdem mehr darüber wissen will, der wende sich an:

MacroSystem,
Tel.: 02032/80 391

STÜRMISCHE ZEITEN

U-Boot-Simulanten erinnern sich bestimmt an das strategische Tiefsee-Spektakel „Red Storm Rising" – nach Jahren ist Tom Clancys Romanvorlage nun endlich in einer deutschen Übersetzung erhältlich!

Unter dem Titel **Im Sturm** hat der Verlag Blanvalet jetzt also rund 850 Seiten spannenden und exzellent recherchierten Lesestoff gebunden: Rußland startet eine militärische Offensive gegen die Nato, um die knappen Rohstoff-Vorräte auf Vordermann zu bringen – was natürlich zu allerlei internationalen Verwicklungen führt. Wer sich davon einwickeln lassen möchte, tauscht beim nächsten Buchhändler 49,– DM gegen die Hardcover-Ausgabe ein.

RAIDER HEISST JETZT TWIX

Was dem Schokoriegel recht ist, kann Psygnosis nur billig sein, weshalb man dort den von uns im vergangenen November unter dem Namen **Zonked** getesteten „Sokoban"-Ableger nun in **X-It** umbenannt hat – vermutlich wegen der geraumen Verspätung, mit der das Game jetzt auf den Markt kommt. Euch kann's jedoch egal sein, denn am 72prozentigen Gameplay hat sich kein Gramm geändert. Das Teil zählt also nach wie vor zu den besseren Steinchen-Puzzeleien der letzten Monate.

FRISCHER KABELSALAT

Verdrahtungen der Marke „Tecno Plus" sind für ihre Alltagstauglichkeit bekannt, nun hat Distributor Leisuresoft das Sortiment um einige Kabel erweitert...

Darunter finden sich E-Schnüre, die A1200/4000-Rechner mit gängigen VGA-Monitoren verkuppeln oder dem CD32 Zugang zu Scart- und Composite-beschalteten Fernsehgeräten ermöglichen, genauso wie Multiplayer-Adapter zum Betrieb von vier Joysticks oder Parallelkabel, die quasi ein Mini-Netzwerk zwischen zwei Amigas installieren – feine Sache, wenn man entsprechende Soft wie z.B. „Skidmarks" oder „Dogfight" besitzt. Darüber hinaus finden sich praktische Maus/Joystick-Umschalter sowie diverse Kabelverlängerungen und -verteiler im Angebot. All das gibt's im gut sortierten Fachhandel, und zwar in der Normal- oder der Edelausführung mit goldbeschichteten Steckern. Die moderaten Preise liegen zwischen zehn und 25 Märkern.

Borgis BRANCHEN GEFLÜSTER

AMIGA-SERVICE

Aufgrund der allseits bekannten Situation ist es momentan nicht einfach, im Krankheitsfall einen vernünftigen Doktor für seine „Freundin" zu finden – doch auf den DCE COMPUTER SERVICE ist Verlaß! Dort repariert man frohen Mutes alle Amiga-Rechner und anerkennt sogar eventuell noch gültige Garantie-Laufzeiten. Falls also Euer kleiner Bruder versucht hat, ein Brecheisen im Diskettenschacht zu versenken, dann geht die demolierte Kiste an:

DCE Computer Service GmbH
Kellenbergstr. 19a
46145 Oberhausen
Tel.: 0208/63 31 51

KOMM, O DORE!

Monat für Monat warten wir auf Neuigkeiten von COMMODORE, während eine Zweigstelle nach der anderen Konkurs anmelden mußte. Nur die Engländer und ihr Boß DAVID PLEASANCE halten noch unerschütterlich die Stellung...

Auch der Management-Byout seitens COMMODORE UK ist immer noch nicht vom Tisch, wie gehabt rangeln die Briten um den Eigenerwerb sämtlicher Rechte und Lizenzen. Der Konkursverwalter soll dazu angeblich auch bereits eine mündliche Zusage erteilt haben, doch die schriftliche Bestätigung steht nach wie vor aus. Dieser unsicheren Lage, in Tateinheit mit der traditionell schlechten US-Präsenz des Amigas, ist es dann wohl auch zu verdanken, daß der für dieses Heft angekündigte CES-Messebericht mangels Masse leider ausfallen mußte. Also, David: Mach hin, wir zählen auf Dich!

LOTHAR MAC SCHMITT

Der bekannte Spieledesigner LOTHAR SCHMITT, der seinerzeit für „Battle Isle" verantwortlich zeichnete, sich dann jedoch von seinem BLUE BYTE-Partner THOMAS HERTZLER trennte, gründet jetzt ein Magazin für APPLE-Computer!

Das gute Stück erschien zum erstenmal am 3. Februar, heißt sinnigerweise MACINTOSH MAGAZIN, kostet 14,90 DM und enthält eine CD mit Freischalt-Software. Pech für Lothar, daß er derweil eine einstweilige Verfügung von Orbis Publishing am Hals hat, die sich als Herausgeber des MAC MAGAZINs verständlicherweise nicht allzusehr über die Namensähnlichkeit freuen...

PODIUMS-DISKUSSION MIT DER BPS

Elke Monssen-Engberding

Jürgen Goeldner

Am 16. März findet im Kölner Bürgerhaus eine sicher hochinteressante Podiumsdiskussion zum Thema „Beurteilung und Alterseinstufung von Computer- und Videospielen" statt. Ihr könnt mit dabeisein und Leute wie den RUSHWARE-Boß JÜRGEN GOELDNER, die Leiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, ELKE MONSSEN-ENGBERDING, oder WERNER RUDOLF, den PR-Chef von NINTENDO OF EUROPE, kennenlernen. Weitere Infos gibt es beim Jugendamt der Stadt Köln unter der Telefonnummer: **0221/22 10.**

X-BASE KANDIDATEN-KARUSSELL

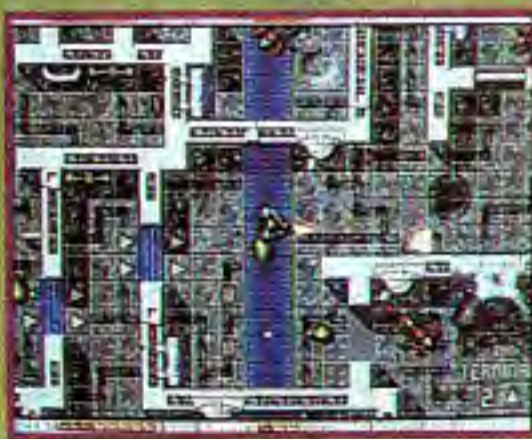
Seit kurzem zockt man bei der ZDF-Computershow X-BASE ja auch Amiga-Games – dem Tagessieger winken Sachpreise, der Jahressieger gewinnt sogar eine Reise zu den größten Softwarehäusern der Welt nach England, Amerika oder Japan. Und falls Ihr nun gerne Kandidat werden wollt, dann solltet Ihr ein Brieflein schreiben, in dem Ihr Euch (mit Foto) vorstellt und vor allem ein paar Infos zu Lieblingsspielen und Hobbies rüberwachsen laßt. Das Ganze geht an:

Redaktion X-Base
Abt. Kandidaten
Bahnhofstr. 33
85774 Unterföhring
Kandidatentel.: 089/99 55 11 88

VERDOOMTE DUNGEONS:

Eigentlich wollte ja Psygnosis mit „G2" die ersten scrollenden Ballerdungeons im Stil des indizierten PC-Megasellers „Duum" auf den Amiga bringen, doch daraus wird wohl nichts – aus dem Doppelgeschütz, das Team 17 und Alternative Software hier auffahren, könnte dafür um so mehr werden!

ALIEN BREED: DIE VORGESCHICHTE

Seit 1991 machen Amiganer nun schon Jagd auf Aliens, wobei sie die Draufsicht-Labyrinthe des Urprogramms „Alien Breed" den beiden schwedischen Programmierern Andreas Tadic und Peter Tuledy, dem Grafiker Rico Holmes, dem Soundmagier Alister Brimble sowie natürlich dem Spieldesigner und Team 17-Boß Martyn Brown verdanken – die Animation für die Story-Disk entwarf übrigens mit Tobias Richter ein Deutscher. Ein Jahr darauf erschien die verbesserte „Special Edition" zu einem unverschämt günstigen Preis, ein weiteres Jahr später der Nachfolger. „Alien Breed 2" wurde im wesentlichen vom Team des Erstlings entwickelt, doch für das unlängst veröffentlichte „Tower Assault" zeichnete mit Stefan Boberg nur noch einer aus der alten Truppe (er hatte für das Debüt-Game der Actionsaga den Kopierschutz erstellt) als Programmierer verantwortlich: die Levels und die Grafik des zunächst als Datadisk geplanten Spiels gehen dagegen auf das Konto neuer Leute. Und während das Originalteam sich an dem Arcade-Strategical „King of Thiefes" verzettelte (weil das Game den „Lords of the Realm" von Impressions zu ähnlich wurde, hat man die Arbeit daran inzwischen eingestellt), war mit Andrew Clitheroe, dem Mathe-Genie der Universität von York, für die 3D-Variante wieder ein neuer Mann gefunden – der hier quasi im Alleingang Amiga-Geschichte schreiben soll...

Die Ahnenriege der Alienröster: Alien Breed, Alien Breed 2 & Tower Assault

ALIEN BREED 3D

Gruselige 3D-Dungeons aus texturierten Flächen mit Gouraud-Shading (schattierte Polygone), in denen man sich bei flüssigem Scrolling auch stufenlos um die eigene Achse drehen kann, gibt es in dieser Form bislang nämlich nur auf der DOSe – dort seit dem Erfolg von ID Softwares „Duum" allerdings in reicher Zahl. Tatsächlich sollte ja auch Alien Breed 3D am PC erscheinen, da selbst der Firmenchef Martyn Brown sich so was am Amiga technisch einfach nicht vorstellen konnte. Dann wollte man das Projekt wegen der PC-Schwemme ähnlicher Spiele ganz unter den Tisch fallen lassen, doch jetzt ist endlich der Groschen gefallen: Am Amiga dürfte das Game ohne Umwege zu Kultstatus gelangen!
Das ist schon deshalb wahrscheinlich, weil die Bestien à la Giger es hier optisch mit jedem Monster aus der DOSe aufnehmen können. Sie werden sich in einer Forschungsbasis herumtreiben, wo sie auf ein leckeres Freßchen in Form unachtsamer Spieler warten. Wer ihnen den Gefallen nicht tun will, wird sich in den 20 Levels mit diversen Fundwaffen (es sollen über zehn verschiedene Feuerwerkskörper herumliegen) seiner Haut erwehren müssen, was bereits in der Vorversion sehr launig über den Screen kommt: Am 1200er rollt der AGA-Meilenstein derzeit mit 15 Bildern pro Sekunde durch ein kleines Fenster, am Vollbildschirm sind es immerhin noch zwischen 12 und 13 Frames in der Sekunde – was ja schon recht flott ist, aber daran wird momen-

ALIEN BREED 3D & DEATH MASK

tan noch gearbeitet. Fest steht hingegen bereits, daß es auch eine Außenwelt geben wird und man sich mittels seriellem Link zu zweit auf die Jagd machen darf. Schön auch, daß dazu kein zweites Exemplar des Programms erforderlich sein soll, da Kopien der Disks für diesen Zweck ausdrücklich erlaubt sind.
Ganz harmlos wird es in Alien Breed 3D so oder so nicht zugehen, obwohl man bei Team 17 derzeit noch darüber nachdenkt, ob hier blutrote oder grüne Flüssigkeit spritzen soll – man will ja die „Unterschiede des deutschen Markts" berücksichtigen. International praktisch sind wiederum die grafisch aufwendig gestalteten Übersichtskarten, mit denen man gleich mehrere Levels zur selben Zeit am Schirm einsehen kann. Was wir bisher von Alien Breed 3D zu sehen bekamen, hat uns jedenfalls tief beeindruckt, es ist schier unglaublich, daß ein einzelner Mann hinter all den technischen Innovationen stehen soll. Wenn diese Kultsoftware nur halb so gut wird, wie wir glauben und hoffen, dann wird Team 17 auf der „Freundin" wohl den Erfolg von ID am PC einstellen oder gar übertreffen können!

DEATH MASK

Noch einen Schritt weiter will Alternative Software gehen, soll ihr „Duum"-Klon am Amiga doch ein Feature bieten, das es bisher am PC noch gar nicht gibt: einen Splitscreen für zwei Dungeon-Söldner. Dafür werden die hiesigen Kerker nicht richtig scrollen, lediglich die Drehungen gehen auch hier soft vonstatten – was aber immerhin den Vorteil hat, daß auch ein 500er die erforderliche Geschwindigkeit bringt.
Im übrigen wird man bei der Todesmaske mit Schrotflinte, MG, Blaster und etlichen anderen Waffen ein wahres Blutbad anrichten können; ganz neu dabei sind Klone der Spielfigur, um den Gegner zu verwirren. Auch Unsichtbarkeit wird verfügbar sein, wenn Schlüssel gesucht und Monster gekillt werden, und zwar schon im nächsten Heft. Alien Breed 3D soll dagegen erst ab Mai die Jugendschützer in den Wahnsinn treiben, und für beide Spiele sind auch CD-Versionen angedacht. Na, wenn das keine verdoomt guten Nachrichten sind?! (mm)

THE CHAOS ENGINE II

Vor zwei Jahren beglückten die Bitmap Brothers alle Amiganer mit dem genialen „Chaos Engine" und wurden mit Lob für ihr Mega-„Gauntlet" förmlich überhäuft – die Fortsetzung war also nur eine Frage der Zeit.

Aber hey, ist die titelgebende Chaosmaschine des verrückten Baron Fortesque nicht am Ende von Teil eins explodiert? Schon richtig, doch ersteht Baron Frankenstein ja auch nach jedem Film wieder auf, und das scheint eine Eigenheit dieses Adelsstandes zu sein: Der in seiner Erfindung gefangene Bösewicht konnte entkommen und reist nun auf der Suche nach den für eine Reaktivierung des Geräts nötigen Teilen durch die Zeit. Also bewachen Thung und Preacher die Überreste, während sich der Rest der Heldentruppe an die Verfolgung macht...

Daß sich die ein oder zwei Spieler ihr Alter ego hier nur noch aus vier der altbekannten Charaktere aussuchen können, hat man schnell verziehen, denn diesmal wird der Konkurrenzkampf um Boni, Schlüssel und den Levelausgang am Splitscreen über die Bühne gehen! Die somit drastisch verschärfte Hatz gegen Kumpel oder Compi wird durch ein futuristisches Szenario, das Reich der Azteken, Japan, mittelalterliche Gefilde sowie eine noch streng geheime Welt führen, wobei die bewährte Pseudo-3D-Perspektive beibehalten wurde. Ab Ostern ist es dann auch möglich, seinem ehemaligen Kollegen und jetzigen Gegenspieler eins überzubraten, ihn auszurauben, ihm Minen in den Weg zu legen oder Truhen mit Fallen für ihn zu präparieren. Und man wird sich an Wänden entlangtasten und aus dem Hinterhalt Überraschungsangriffe starten oder von bzw. auf Mauern springen können, um den Gegnern auch bei Munitionsmangel Herr zu werden.

Als Einzelkämpfer darf man sich zudem auf einen Computergegner mit so viel künstlicher Intelligenz freuen, daß das sonstige Kanonenfutter dagegen blaß aussieht – zumal es nicht mehr in Massen über den Spieler herfallen wird, damit sich überflüssige Schußwechsel mit Köpfchen vermeiden lassen. Das Rollenspielelement bleibt dagegen voll erhalten, nur daß sich die Charaktere über satte 20 Levels zum Superhelden entwickeln müssen. Und selbstverfreilich steht auch wieder ein Einkaufsbummel im Shop an, wo nützliche Items quasi en gros feilgeboten werden. Auf dem Foto mögen daher auch die optischen Neuerungen nicht so zur Geltung kommen, doch feilen die Bitmaps derzeit ganz intensiv an den Sprite-Animationen. Dazu gibt's wie gehabt jede Menge knackiger Sound-FX und eine spezielle Routine, damit die stimmungsvolle Begleitmusik auch wirklich jederzeit zum Spielgeschehen paßt.

Ein ausgeklügeltes und allzeit faires Gamedesign ist man von der Hit-Schmiede ja gewohnt, und die Steuerung wird sicher ebenfalls keinen Grund zur Klage bieten. Den könnte es höchstens geben, wenn die Jungs nicht rechtzeitig fertig werden und der Osterhase statt des vielversprechenden Chaos Engine 2 bloß öde Schokoeier im Gepäck hat! (st)

NEWSFLASH

NEUE VERRÜCKTHEITEN DER CODEMASTERS

Die Mastercoder bei Codemasters sind schon rechte Scherzkekse – ein Autorennen im Lokus und ein mit Kautschuk beschichteter Flipper fallen schließlich nicht jedem ein. Noch dazu in höchst spielbarer Form!

MICRO MACHINES 2

Für die Guiness-Trinker unter Euch hier erst mal die Superlative dieses wortwörtlich abgefahrenen Rennspiels: Zur Auswahl stehen 17 Vehikel, wobei zu Lande nicht nur mit den aus dem Vorgänger bekannten Rennwagen, Buggys und Dragstern gerast werden darf, sondern z.B. auch mit Indycars und einem VW-Käfer. Das kühle Naß werden demgegenüber Schnell- und Luftkissenboote durchpflügen, während Luftikusse sich für einen Helikopter entscheiden können. Rekordverdächtig sind auch die 54 Strecken und Bonuskurse, zumal die detailreiche Iso-Grafik dabei statt Asphalt und Steilkurven so ausgeflippte „Landschaften" wie Billardtisch, Klavier, Teich, Baumhaus oder das eingangs erwähnte stille Örtchen präsentieren wird.

Kurzum, alles, was den Vorgänger zum Erfolg gemacht hat, wird auch beim Nachfolger zu finden sein – und ein bißchen mehr: Im Renn- und Kampfmodus oder auch im Ligabetrieb werden bis zu vier Geschwindigkeitsfanatiker reichlich vorhandene Extras aufsammeln dürfen, um am Ende jeder Runde ihre jeweiligen Highscores und Bestzeiten zu speichern. Nicht umsonst galt dieses Game am Mega Drive als das Heißeste seit verbranntem Gummi!

PSYCHO PINBALL

Auch bei diesem psychotischen Flipper lautet die magische Zahl Vier: Vier Spieler werden, wie es sich gehört, hintereinander an vier Tischen spielen dürfen – und zwar mit vier, nein, drei (knapp daneben) Kugeln gleichzeitig! Die Tableaus tragen dabei so sinnige Namen wie „Fun Fair" (Euro Disney für Kugelstoßer), „Trick or Treat" (Halloween am Flippertisch), „Wild West" (viermal dürft Ihr raten...) oder „The Abyss" (der wahrscheinlich längste Digi-Flipper der Welt). Und jeder dieser Flipper wird nicht nur über unzählige Rampen, Bumper und Kugelfallen verfügen, sondern auch über eine Score-Anzeige, die ebenfalls spielbar ist!

Doch welcher wahre Pinball-Wizzard interessiert sich schon für kleine Bonusgames (von denen es neben der Score-Action noch drei eigenständige geben wird), wenn man ihm Ballanimationen androht, die dank „Interactive Vector Reflection" alles bisher am Bildschirm Dagewesene in den Schatten stellen sollen? Besonders dann, wenn der Hersteller auch noch verrückt genug ist, die abwechslungsreichen Tische mit einer Auswahl von zwölf verschiedenen Untergrundmaterialien zu beziehen, auf denen sich die Murmel jeweils anders verhält – Glas ist nun mal glatter als Holz oder gar Gummi. Normal wird hier also höchstens die Speicheroption für Scores werden. Und normal ist auch, daß wir beide neuen Verrücktheiten der Codemasters im nächsten Heft ausführlich für Euch testen werden. (mm)

BIING!

Sex, Intrigen und Skalpelle

Magic Pharma Labs
Sind Sie totkrank? - Hoffendlich BIING! im Schrank
Gebrauchsinformationen - Bitte aufmerksam lesen!

Zusammensetzung
1 Datenträger enthält: opto-visuelle-Hirniimplantatoide, gelöste glaukome Akustika, 2% Programmi-intolerancae-erroris i. Tr.

Anwendungsgebiete
Akute Depressionen, Zahn- und Regelschmerzen, zeitweise Amnesie, Langeweile, leichte bis mittelschwere Hormonstörungen.

Gegenanzeichen
BIING! darf nicht angewendet werden bei Magen- und Zwölffingerdarmgeschwüren oder bei krankhaft erhöhter Errötungsneigung. BIING! sollte nur nach Befragen des Arztes verwendet werden bei vorgeschädigter Niere oder in der Schwangerschaft, insbesondere in den letzten 9 Monaten.

Nebenwirkungen
Erhöhter Blutdruck und Testosteranproduktion; selten Überempfindlichkeitsreaktionen (Anfälle von Atemnot). Kann zum Exitus führen, falls es zusammen mit Föhnen in Badewannen geworfen wird. Bei Daueranwendung kann es zum Biing!-Commander-Syndrom führen.

Wechselwirkungen mit anderen Mitteln
Pertoxide Amboleszenzen können über parallele Stektotyten neuronale Anti-Substiten provozieren. Daher niemals zusammen mit Aalen kochen.

Dosierung
Soweit nicht anders verordnet,

	Erwachsenen	Inder ab 16 Jahren
Einzeldosis	3-4 Stunden	2-3 Stunden
Tagesdosis	bis 10 Stunden	bis 6 Stunden

Art der Anwendung
Die Datenträger werden ohne Flüssigkeit und unzerkaut über den Computer eingenommen.
Hinweis: BIING! soll nach Ablauf des Verfalldatums nicht mehr angewendet werden.

BIING! Für Rinder unzugänglich aufbewahren!

Darreichungsform
Schachteln mit 13 bis 19 Disketten für Amiga (14), Amiga AGA (19), MS-DOS (13). Anstaltspackung mit kompaktem Disk-Rom. Mindestens haltbar bis: siehe Rückseite

Systemvorraussetzungen:
Amiga: 2 MB RAM, Harddisk 15- 18 MB frei.
Amiga AGA: 3 MB RAM, Harddisk ca.34 MB frei

MS-DOS: ab 386er, 4 MB RAM, SVGA, HD 34 MB frei, DOS 5.0 oder höher, MS kompatible Maus.
CD-ROM: wie MS-DOS
Soundunterstützung: Soundblaster, SB-PRO, Roland, General Midi.

Vertrieb Schweiz:
Thali AG

Vertrieb Österreich:
Dynamic Systems

Schicken Sie Ihre Bestellung an: Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144, D-33251 Gütersloh, Tel.05241 -34861 Fax. - 340275

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e):

	Menge	E-Preis	G-Preis
BIING! Amiga	____	DM 119,95	________
BIING! Amiga AGA	____	DM 129,95	________
BIING! MS-DOS 3,5"	____	DM 119,95	________
BIING! CD-ROM	____	DM 99,95	________
Gesamt:	____		________

Ich zahle per: O Nachnahme O Vorkasse
Nachnahme zzügl. 10,-DM, Vorkasse zzügl. DM 5,-, Ausland nur Vorkasse zzügl. DM 20,-

Skeleton Krew

Die Luftschlacht um „Banshee" ist kaum vorüber, schon zettelt Core Design eine weitere Action-Orgie an. Diesmal wird allerdings bodenständiger gekämpft – in futuristischen AGA-Landen und feinstem Iso-3D.

Schauplatz der Story ist die Stadt mit dem hübsch sinnigen Namen Monstro City, wo sich im Jahre 2062 die grausigen Geschöpfe eines ehemaligen Totengräbers mit dem nicht minder bezeichnenden Namen Moribund Kadaver ein Stelldichein geben. Statt seine Kunden dem ewigen Frieden zu überlassen, hat der Kerl sie nämlich wiedererweckt, um nun mit einer Armee halbtoter Bio-Cyborgs die lebende Bevölkerung terrorisieren zu können. Und wer könnte den Robo-Zombies wohl besser die Dioden ausknipsen als das durchgeknallte Söldner-Team namens Skeleton Krew? Trägt doch auch dieses Trio seinen Namen nicht von ungefähr, denn die Kerle scheinen selbst einem Genlabor entsprungen zu sein…

So bringt der etwas träge Joint satte 250 Kilo Lebendgewicht auf die Waage und eine in den Arm integrierte Laser-Dampframme mit in den Kampf, was ihn zum Schrecken aller Feinde macht. Die schlagkräftige Feministin Rib ist körperlich zwar nicht ganz so gut ausgestattet, dafür aber so flink, daß die Gegner ihre liebe Mühe haben werden, sie zu treffen. Für Allrounder bietet sich dann noch Spine an, der eine gesunde Mischung der Vorzüge seiner Kollegen in sich vereinigt. Ist die Heldenwahl gelaufen, findet man sich allein oder als Zweier-Team im ersten von sechs umfangreichen und abschnittweise unterteilten Levels wieder.

Der Feldzug beginnt auf der Erde, wo Mutanten-Robbis, Heckenschützen und Laserbarrieren am knapp bemessenen Energiepolster der wackeren Streiter knabbern. Vorausgesetzt, man überlebt hier den Aufzugabsturz in den wasserdurchfluteten Keller-Abschnitt, sind noch gemeingefährliche Gen-Würmer zu zerhexeln und Riesenmäuler zu stopfen, ehe ein Trip zur Venus auf dem Programm steht. Hier geht's gegen seltsame Pflanzenwesen, dann sind die wild um sich ballernden Kraftwerke des roten Planeten Mars dem Erdboden gleichzumachen. Jetzt werden noch die Schächte von Kadavers Hauptquartier durchforstet, und anschließend wird im finalen Endkampf der größenwahnsinnige Totengräber selbst beerdigt.

Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, gepflastert mit dicken Endgegnern, kleinen Knobel-Einlagen der Marke „Erst nach Zerstörung der Trafostation öffnet

Rein ins Getümmel

Trau keinem Endgegner über 2,90 m!

High Noon: Der Finalkampf steht bevor!

sich das Tor am anderen Ende des Levels" und Bonusräumen voller Barem. Was man sich dafür kaufen kann, wird alten Ballerhasen allerdings kaum mehr als ein müdes Lächeln entringen können, denn weder läßt sich die umschaltbare Standardbewaffnung aus Laser und Minen weiter ausbauen, noch finden sich echte Nützlichkeiten wie kräftigere Schutzschilde oder schnellere Laufschuhe im Angebot – die Kohle geht allein für die dringend benötigten Extraleben drauf. Ohne zusätzliche Reinkarnationen stünden die Chancen somit auch wahrlich schlecht, denn die Gegner greifen bisweilen in solchen Massen an, daß sich Treffer trotz des nicht sonderlich hohen Spieltempos beim besten Willen nicht vermeiden lassen. Vor allem im Solokampf schmelzen die drei Anfangsleben mitsamt dem Gnaden-Continue schneller dahin als ein Schneemann im Backofen. Und das alles ohne Sicherheitsnetz, sprich Levelcodes!

Aber noch an anderen Stellen erweckt Skeleton Krew den Eindruck eines mit heißer Nadel gestrickten Spiels, dem aufgrund von Termindruck der letzte Feinschliff verweigert wurde. So ist beispielsweise in der ansonsten gelungenen und mit einem astreinen Comic im „Schwermetall"-Stil versehenen Anleitung von Intro-Animationen die Rede, die dann auf dem Bildschirm nirgendwo zu entdecken sind. Umgekehrt wird jedoch verschwiegen, daß die Steuerung (welche übrigens auch die Tastatur unterstützt) vier verschiedene Modi kennt, zwischen denen jederzeit per Funktionstasten umgeschaltet werden kann – ein Feature, das den Spieletester vor so manch grauem Haar bewahrt hat! Zu empfehlen ist darüber hinaus in jedem Fall die Verwendung eines Zwei-Button-Sticks bzw. -Pads, da mit nur einem Feuerknopf viele Aktionen nicht flott genug von der Hand gehen.

Ansonsten warfen die Leveldesigner zwar nicht gerade mit originellen Einfällen um sich, aber ein abwechslungsreicher Spielverlauf mit netten Überraschungen und eine sehenswerte Präsentation ist ihnen auf alle Fälle geglückt. Die zumeist im düsteren Alien-Stil gepinselten Hintergründe geizen nämlich nicht mit hübschen Details und scrollen sauber in alle Himmelsrichtungen; die sogar mit Schatten versehenen Sprites sind astrein animiert, verfallen bei höherem Feindaufkommen aber in störendes Ruckeln. Leider läßt sich die nette Rap-Musik bloß im Titelbild bzw. in den Zwischensequenzen hören, im Spiel selbst muß man mit Geräuschen im Hintergrund sowie auf Dauer etwas nervigen FX vorliebnehmen. Wir haben es also mit einem relativ schnörkellosen Iso-Shooter in Power-Präsentation zu tun, quasi der zeitgemäßen Neuauflage des alten Arcade-Hits „Escape from the Planet of the Robot Monsters". Was hier fehlt, ist der alles entscheidende Aha-Effekt, aber vielleicht feilt Core Design für die kommende CD-Version ja noch einige rauhe Ecken und Kanten des Gameplays ab – und vielleicht darf sich Skeleton Krew dann das begehrte Hit-Prädikat auf die Packung nageln. (rl)

Die drei Muskeltiere

Den Kämpfern mit Anhang wird beim Kampf nicht bang

SKELETON KREW
(CORE DESIGN)

ISO-ACTION

75% „SCHNÖRKELLOS"

GRAFIK	86%
ANIMATION	83%
MUSIK	74%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 79,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Dawn Patrol

Letzten Monat vergraulte Rowan die Amiga-Piloten mit dem schwachen „Overlord", jetzt ist Wiedergutmachung angesagt: Das vorliegende Digi-Geschichtsbuch zum Mitfliegen konnte ja schon am PC sehr gut gefallen!

Die inhaltlich originelle Dämmerungspatrouille entführt den Flieger in den Luftraum des 1. Weltkriegs und ist als eine Art multimediales Geschichtsbuch mit integrierten Missionen gestaltet. Nach dem Programmstart findet man sich daher auch nicht in einem Fliegerhorst wieder, sondern im Inhaltsverzeichnis der Digi-Historie – wo sich bequem per Mausklick ein Kapitel nach dem anderen von den ersten Luftschlachten bis hin zu den berühmtesten Fliegerassen durchblättern läßt. Jede Seite wird entweder von einem Original-Foto, einem schicken Bildchen oder gar einer animierten Flugszene illustriert. Und zu nahezu jedem Abschnitt ist das passende Szenario im Programm untergebracht, um das Gelesene eigenhändig nachvollziehen zu können. Über kurz oder lang wird der Spieler also für eine der jeweils beteiligten Parteien im Cockpit einer alten Weltkriegs-Schüssel landen, die über den Wolken eines Frontabschnitts kreist. 15 Modelle wie z.B. die von Snoopy bevorzugte Sopwitch Camel oder gar der berühmte Fokker-Dreidecker des Manfred von Richthofen stehen bereit, wobei die Einsätze nicht unbedingt den historischen Wahrheiten entsprechen müssen: Wer mag, darf die Zahl der Gegner, das Flugverhalten seiner Maschine oder die Treffergenauigkeit der Feinde bis hin zur Unverwundbarkeit den eigenen Bedürfnissen anpassen. Ja, sogar eine individuelle Karriere kann man starten und so vielleicht die bis ins Jahr 1918 erzielten Abschüsse in astronomische Höhen treiben.

Klar, daß der hausbackene „Overlord" gegen so eine innovative Simulation ziemlich alt aussieht, zumal hier auch die Grafik wesentlich besser aussieht – ohne daß das Spieltempo darunter zu leiden hätte. Gegenüber den feinen Landschaftsdetails wie Schützengräben etc., den gelungenen Cockpit-Designs und den wählbaren Sichtperspektiven fällt der Sound allerdings deutlich ab, denn Tschaikowski würde sich wohl im Grabe umdrehen, müßte er hören, wie gequält seine wunderschönen Melodien aus dem „Capriccio Italien" hier aus den Boxen quäken. Nun ist aber so ein Flugi nun mal kein Symphonieorchester, weshalb es wesentlich interessanter ist, daß die tadellose Steuerung neben Tastatur und Maus auch Digi- und Analogsticks unterstützt.

Kurz und sehr gut: Dawn Patrol macht Spaß. Denn nicht nur, daß die Missionen sehr abwechslungsreich gestaltet sind (am 3D-Himmel werden Duelle geflogen, Fesselballons angegriffen und und und), durch die vielen Geschichten aus der Geschichte wird man auch toll motiviert – wobei unser Testmuster zwar noch englisch war, die Verkaufsversion jedoch komplett übersetzt wird. Tja, und wer je den leibhaftigen Roten Baron trotz angeschossener Benzinleitung vom Himmel geholt hat, der weiß dann auch, wie sich ein wahres Fliegeras fühlt! (mic)

Diese Texte sind in der Endversion deutsch.

Nicht viel Raum im Luftraum

Kampf dem Roten Baron...

DAWN PATROL	
(ROWAN/EMPIRE)	
GESCHICHTS-GESCHWADER	
80% „INNOVATIV"	
GRAFIK	74%
ANIMATION	68%
MUSIK	49%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	84%
VARIABEL	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Eiskalt!

Tel. 02547-1303
Tel. 02547-1253

GAMES FOR FUN!

5,- je

1153 ACTION IN HOLLYWOOD
Die Fortsetzung des BiFi Abenteuers! Nr. 1 Hit!
1037 BACKGAMMON
Das edle Brettspiel in einer tollen Umsetzung.
1125 BIBEL QUIZ
Das heitere Ratespiel rund um Bibelzitate!
1072 BILLARD
Geniale Billardsimulation mit 3 Varianten.
1162 BLACK JACK
Das fesselnde 17+4 in einer AMIGA Umsetzung.
1158 BLACK DAWN
Fesselndes 3-D Rollenspiel im Labyrinth!
1133 BOSSELN
Das bekannte ostfriesische Kegelspiel vom Autor des legendären "Dungeon Flipper". Pflichtspiel!
1132 BROKER
Komplexes Börsenspiel für Börsianer!
1112 CHINA CHALLENGE
Gute Umsetzung des bekannten Shanghai Spieles. Bauen Sie den "Drachen" ab! Top Grafik!
1027 Chopper 2
In dieser Simulation erwarten Sie spannende Luftkämpfe. Tolle Grafik!
1014 DAS ERBE II
"Das schmutzige" Erbe ist noch komplexer!
1115 "DIE FIRMA"
Leiten Sie eine komplette Firma mit allem was dazu gehört. Komplexes Unternehmensplanspiel.
1035 DIE SIMPSONS
Bart Simpson in Aktion. Tolle Grafik!
1041 DONKEY KONG
Retten Sie Ihre Geliebte aus den Klauen von Donkey Kong. Spielhallenklassiker
1119 DOWNHILL
Spannender Skiabfahrtslauf.
1008 DUNGEON FLIPPER
Einer der fesselnsten AMIGA Flipper!

Superhit!

5,-

1009 EISHOCKEY
Im Karamalz Cup erleben Sie Eishockey hautnah. Torszenen, Prügeleien, Turniere, etc.

Superhit!

5,-

1044 ELEFANTEN!
Retten Sie den Elefantenbestand Ihres Nationalparks. Perfekte Animationen und tolle Grafiken zeichnen dieses friedliche Spiel aus!
1089 ENERGIE MANAGER
Errichten Sie eine Fast-Food Restaurant Kette und arbeiten Sie dabei möglichst wirtschaftlich.
1045 FAR WEST
Eines der besten Wirtschaftssimulationen im "Wilden Westen". Superpreis! (3 Disks zum Preis von 1!) Unser absoluter Tophit! Megagrafik!
1042 FIGHTING WARRIORS
Das Super-Karatespiel für alle Fans des asiatischen Kampfsports. Rasante Aktion pur!
1023 FUSSBALLMANAGER
Führen Sie einen zweitklassigen Verein an die Spitze der Bundesliga. Tolle Managersimulation mit allem was dazu gehört!
1034 GLÜCKSRAD
Das bekannte Spiel zur Fernsehshow!
1123 GRUFTI!
Tolle Boulder Crash Variante. Suchen Sie im Erdreich nach Diamanten. Suchtgefahr!!!
1156 HIGH OCTANE
Fesselndes Autorennen, bei dem scharf geschossen wird - Mit modernen Waffensystemen.
1004 JOKER POKER
Umsetzung des "Herz As" Automaten.
1155 KELLOGS SPIEL
Das bombastische Werbespiel rund um Kornflakes
1126 KNAX
Sparkassenspiel mit allen bekannten Figuren des Knax Comics! Fesselnde Story mit Aha-Effekt!
1117 MECHFORCE
Tonnenschwere Kampfroboter vollgestopft mit High-Tech treten auf einem Schlachtfeld gegeneinander an! Strategie-Dauerbrenner!
1010 MINIGOLF
16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Turniermodus!

Superhit!

5,-

1095 MONOPOLI
Die geniale Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr spielstark. Für 1-4 Mitspieler! Super!

Superhit!

5,-

1122 OKEY!
Rommy Variante im Comic Stiel. TopHit!
1160 PEPSI SPIEL
Fesselndes Werbespiel von Pepsi
1135 POPEYE
Wird es Popeye schaffen Oliva zu retten?
1070 RETURN TO EARTH
Das legendäre Weltraum Abenteuer im Elite-Stil.
1124 ROULETTE
Hier kommt echtes Casino Feeling auf. Gespielt wird nach den Originalregeln. Super Grafik!
1013 SCHACHMEISTER
Spielstarkes Schachspiel mit perfekter Darstellung der Spielfiguren. Inkl. zeitgenauer Schachuhr!
1113 SUPER BREAKOUT
Durchschlagen Sie die Mauer...
1036 SEE-WOLF
Steuern Sie ein komplettes U Boot auf der Suche nach der sagenumworbenen Stadt Atlantis.
1002 SKAT
Spielt nach offiziellen Skatregeln. Tolle Grafik.
1168 SMURF HUNT
Ballerspiel für Schlumpfhasser.
1090 TELEKOMMANDO 2
Die Rückkehr. Ein neuer Job für Dich... Mit toller Grafik, kniffligen Aufgaben + fetziger Story.
1005 THINK!
Nach "OXYD" die neue große Herausforderung
1146 TISCHTENNIS
Vorhand, Rückhand, angeschnibbelt, etc. Mit Turniermodus. Sehr realistisches Gameplay!

Superhit!

5,-

1169 TOTAL FIRE
Brandheiße Helikopter Aktion. Super!
1071 PETER'S QUEST
Ein absolut friedliches Hüpf- und Sammelspiel. Der Spaß für die ganze Familie. Empfehlung!
1138 WAR
Das Weltraum-Strategie und Aktionspiel der Sonderklasse. Return to Earth läßt grüßen!
1163 WRESTLING
Das beste Wrestlinggame für AMIGA. 2 Disks!

OS 3.1

Kit Amiga 500/2000 — 179,-
Kit Amiga 1200/3000/4000 — 209,-

NEU FÜR AMIGA 1200

AMIGA BOMBER (1049)
Zwei Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht mit Hi-Tech Waffen (Fallbomben, Mörser, Granaten, etc.). Nach jeder Schlacht können sich die Gegner mit neuen Gemeinheiten ausrüsten. Das Originalspiel mit garantiert fesselnder Wirkung!

5,- DM

MUSTERBRIEFE (3001)
Über 90 fundierte Musterbriefe für alle Anlässe (Einladungen, Mahnungen, Behördenbriefe, Geburtstagsglückwünsche, Bewerbung, Lebenslauf, Kündigung, etc.) Dazu gibt es noch das passende Textprogramm mit dem Sie diese Briefe komfortabel Bearbeiten und ausdrucken können.

3,- DM

BAHNHOF (3002)
Der Winter steht vor der Tür und wieder einmal ist es an der Zeit die Modelleisenbahn vom Dachboden zu holen. Doch halt! Jetzt gibt es doch die Möglichkeit komplette Gleisanlagen mit Rangierbahnhof auf dem AMIGA zu simulieren. Superhit!

1,- DM

Originalsoftware!

10,-

5004 RÄUM & DESIGN
Die 10000-fach bewährte Inneneinrichtungssoftware mit 2-D (Draufsichtplanung) und 3-D Darstellung (Kamerafahrt durch den Raum) Stühle, Tische, Lampen, Steckdosen, etc. lassen sich beliebig plazieren und verstellen. Unser Nr. 1 Bestseller! Inkl. dt. Handbuch!
5002 AIRPORT
Sie leiten den kompletten Flugverkehr eines der 8 bekannten Großflughäfen. Starten und landen Sie Ihre Maschinen sicher und bewältigen Sie viele Notsituationen an Bord und auf Ihren Flughafen. Mit digitaler Sprache!
5001 SKY ASTRONOMIE II
Komplettes Astronomieprogramm mit wirklichkeitsnaher Sterndarstellung. Sternbilder, Planeten und Nebel lassen sich per Mausklick rasch auffinden. Tolle Animationen+Daten!
5003 WOLF COPY
Das optimale Programm für Ihre Sicherheitskopien. Blitzschnell lassen sich einsteigergerecht bis zu 3 Kopien gleichzeitig anfertigen Inkl. Errorcheck + optischer Fehlerkontrolle!

5005 DROP OUT
Die beste Breakoutvariante die es für AMIGA gibt. Super Sound + Fetzige Grafik! Super! Garantiert suchtgefährdend!
5006 STEEL DEVILS
Stählerne Kampfdrohnen müssen auf einem tückischen Schaltfeld voller Gefahren und Fallen gegeneinander antreten. Hier können sich 2 Spieler nach Herzenslust verkloppen! Fetziger Sound!
5007 SLIDERCRASH
Sie kennen Oxyd? SLIDERCRASH ist ähnlich aufgebaut, jedoch mit tollen Features mehr. Das fantastische Denkspiel. Top Hit!
5008 WOLFEN
Sie wollten eigentlich nur Ihre Tante auf dem Lande besuchen. Doch eine rätselhafte Mordserie wirft einen dunklen Schatten über die sonst so verschlafene Kleinstadt. Sie begeben sich auf die Suche nach dem Täter und machen eine grauenhafte Entdeckung...

ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl
Bestelltelefon: 02547-1303
Bestelltelefon: 02547-1253
Bestelltelefax: 02547-1353
BTX: ARKTIS#

Versandkosten (Versand erfolgt per Post): Nachnahme DM 5,- oder Vorkasse DM 5,- (Ausl. DM 15,-) Schnellversand ab Lager. Auch Händler sind willkommen!

HOTWARE!

8001 EROTIK 1
8002 EROTIK 2
8003 EROTIK 3
je Paket DM 49,-
Jedes der drei Pakete umfaßt 10 randvolle Disketten mit den heißesten Girls in reizvollen Posen! Das prickelnde Vergnügen. Top-Qualität (ab 18 Jahren nur gg. Ausweiskopie!).
8004 EROTIK AGA SPEZIAL
25 Disketten speziell für Amiga mit AGA-Chipset bieten erotische Top-Models in höchster Auflösung. Mit oder ohne Dessous! (ab 18 Jahren nur gg. Ausweiskopie). DM 149,-
8005 R-H-S EROTIC COLLECTION

CD für alle AMIGAs mit mehr als 2500 ausgewählten erotischen Fotografien der schönsten Frauen. Top Qualität. Aufregend! DM 59,-

ANWENDERSOFT!

5,- je

1048 AUTO ROUTE
Dieser ultimative Streckenplaner zeigt jedem Autofahrer den richtigen Weg. Blitzschnell wird tabellarisch und grafisch eine günstige Fahrtstrecke errechnet inkl. aller Abfahrten, Fahrtrichtungen und Straßenbezeichnungen. (ab OS 2.0)

Superhit!

5,-

1140 ASTROLOGIC NEU!
Die neueste Version des wahrscheinlich besten AMIGA Horoskop Programmes! Umfangreich!

Superhit!

5,-

1145 BLITZ BLANK
Fantastischer Bildschirmschoner für die Pausen zwischendurch. Das Muß für jeden Anwender!
1030 DA VINCI
Eines der besten IFF-Malprogramme mit allen wichtigen Funktionen (Sprühdose, etc.) für AMIGA.
1143 DOS XS
Datei-Manager a la Dir-Opus! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, IFF und ILBM Format.
1136 ERDKUNDE
Interaktives Lernprogramm rund um Länder, Flüsse und Städte dieser Erde. Mit vielen Grafiken!
1007 ETIKETTEN PROFI
Bedruckt Etiketten in beliebiger Größe (z.B. Diskettenlabel, Adressaufkleber, etc.) Auch mehrbahnige Etiketten + Sonderformate werden erkannt.
1137 FAHRSCHULE
Übt den theoretischen Test basierend auf Originalfragen mit entsprechenden grafischen Abbildungen der Verkehrszeichen.
1164 FAHRZEUGKOSTEN MANAGER
Neueste Version des bekannten KFZ-Verwalters. Ab sofort wissen Sie per Mausklick wieviel Ihr PKW Sie monatlich kostet. Listen, Statistiken, etc.!
1166 FAKTURIERUNG
Komplettes Rechnungsprogramm mit Artikel- und Kundenverwaltung. Inkl. Offene Posten, Etikettendruck, Zahlscheine und Mahnungswesen. Hit!
1159 FREE PAINT
Hervorragendes IFF Malprogramm mit allen wichtigen Features, wie z.B. Brushes, Lupe, Linien, Text, Füllungen, etc. Der Hit für Grafik!
1120 FIX DISK
Der Diskettendoktor! Rette defekte und versehentlich gelöschte Programme! Ausführl. Einführung!
1015 GIROMAN
Verwaltet Ihr komplettes Girokonto inkl. grafischer Auswertung. Planen Sie Ihr Geld!
1129 KURVENDISKUSSION
Errechnet für beliebige Funktionen Wendepunkte, Extrema, Rotationskörper, Ableitungen, etc.
1025 LOTTO
Verwaltet Samstags- und Mittwochslotto. Inkl. Systemtips! Damit nicht nur die anderen gewinnen!
1050 RECHTSCHREIBPRÜFER
Tippfehler adé! Mit diesem Rechtschreibprüfer fällt garantiert jeder Fehler sofort auf. Das Programm läuft im Hintergrund!
1127 SCHREIBMASCHINEN KURS
Übt in aufeinander aufbauenden Lektionen das 10-Finger-Schreiben. Inkl. Schnellschreibtest!
1021 STAR TRANSLATOR
Übersetzt beliebige Texte (z.B. PD-Anleitungen) komfortabeln von Englisch nach Deutsch!
1167 STAR AM PLAN
Komplette Tabellenkalkulation für den AMIGA inkl. 20 verschiedenen Diagrammarten. Frei definierbare Felder und Spalten! Top Hit!!!
1152 STEUERFUCHS 1993 PRO
Die Vollversion des beliebten AMIGA Steuerprogrammes mit originaler Darstellung der amtlichen Bögen auf dem Bildschirm. Bestseller!
1019 TERMINKALENDER
Ab sofort haben Sie alle Termine fest im Griff. Mit automatischer Alarmfunktion.
1012 TEXT PLUS V3.0 N
Fantastische Textverarbeitung mit allen wichtigen Funktionen zum Briefeschreiben!
1073 VIRENKILLER
"VT" in der aktuellen Version ist eines der besten Virenkillerprogramme für den AMIGA.
1003 VOKABELTRAINER
Der perfekte Helfer zum schnellen Erlernen der englischen Sprache. Inkl. erweiterbaren Grundwortschatz. Mit Vokabeltest!
1165 WORLD ADRESS
Komfortable Adress Datenbank mit frei definierbaren Feldern. Inkl. Serienbriefdruck, Briefumschlagdruck in beliebiger Größe. Je Datensatz lassen sich beliebige Bilder- und Kommentare einfügen. Zum Hammerpreis von nur DM 5,- erhalten Sie fast eine Profi-Datenbank!

OLDTIMER

Daß digitaler Geschichtsunterricht packend sein kann, hat Max Design ja bereits mit „1869" bewiesen – frisch aus dem PC-Klassenzimmer folgt jetzt die zweite Lektion für Wirtschaftssimulanten mit Amiga!

Was meint der Lagerist? (A500)

Produzieren am laufenden Band (A500)

Ein wirklich repräsentatives Verwaltungsgebäude! (AGA)

Während die recht exakten Recherchen zum stilgerechten Aufbau eines Automobil-Imperiums von Max Design stammen, wurde mit der Amiga-Umsetzung die alpenrepublikanische Fraktion der Intro- und Demo-Gruppe Alcatraz betraut – ihnen ist für AGA-Rechner eine sehr gute Konvertierung geglückt, und auch in der Standardfassung können sich die Schnauferl noch sehen lassen:
Das Spielziel besteht für ein bis zwei angehende Konzernbesitzer darin, vom Tag der Firmengründung anno 1896 bis zum Jahr 1929 in Monatsrunden und trotz rechnergesteuerter Konkurrenz zum größten Autohersteller weit und breit zu avancieren. Dazu schnappt man sich ein rund vier Screens großes Fabrikgelände in Italien, Deutschland, Österreich, Frankreich oder England, das anfangs nur aus einem Verwaltungsgebäude nebst Lager besteht. Also sichtet man erst mal das karge Startkapital, um es dann in Abteilungen für Fertigung und Forschung zu investieren. Besonders letztere ist wichtig, da dort nicht nur Bauteile entwickelt, sondern auch die für die Serienproduktion notwendigen Prototypen montiert werden. Im Lauf der Zeit läßt sich das aus der Vogelperspektive dargestellte Gelände dann mit insgesamt 13 verschiedenen Gebäuden zupflastern; darunter auch eine Laderampe für die vorhandene Bahnlinie, um die benötigten Rohstoffe wie Stahl, Glas und Gummi für selbstkreierte Autoteile schneller herankarren zu können. Zu Beginn lohnt sich das langwierige Tüfteln an eigenen Produkten aber noch nicht, statt dessen beauftragt man seinen Lageristen damit, Angebote für Motoren, Fahrwerke und Karosserien von Fremdherstellern einzuholen. Aus den Lieferungen wird schließlich ein Prototyp zusammengeschraubt, der auf AGA-Rechnern eine Probefahrt durch farbenprächtige, wenn auch etwas grob geratene Voxellandschaften absolvieren darf. Gesteuert und geschaltet wird das Töff-Töff dabei mit Joystick, Pad oder einer Maus/Tastatur-Kombination recht eingängig, und sollte das Fahrverhalten zufriedenstellend sein, darf man daran denken, das Fließband anzuwerfen…
Jetzt kommt also die Fertigungsanlage ins Spiel, wo die Bauteile anfangs noch von Hand (oder teilmaschinell) durch Facharbeiter zusammengepfriemelt werden – das besagte Fließband oder auch billige Hilfskräfte kommen erst später zum Einsatz. Doch ob gelernt, ungelernt oder Ingenieur, die Belegschaft muß stets erst mal vom Personalchef eingestellt werden und dann einen Arbeitsplatz und auch ein Arbeitstempo zugewiesen bekommen. Wer dabei Massenkündigungen vermeiden will, sollte sich bei Löhnen und Arbeitszeit übrigens nicht allzu weit von den Vorstellungen der Gewerkschaft entfernen. Irgendwann knattert dann die erste selbstgebaute Benzinkutsche aus der Halle, um in die maximal fünf Modelle pro Filiale umfassende Angebotspalette aufgenommen zu werden. Der Verkauf läuft über die büroeigene Europakarte, wobei zunächst nur der Heimatstandort als Absatzgebiet in Frage kommt. An Zweigstellen ist erst zu denken, sobald Händlerrabatte und Werbemaßnahmen wie Anzeigen, Plakate oder Ausstellungen greifen.
Als AGA-Produzent hat man aber auch noch eine weitere Möglichkeit, zu Anse-

AGA-Racing dank Megascape-Technologie

Wird das ein Verkaufsrenner? (AGA)

Europa à la carte (A500)

hen und Marktanteilen zu gelangen: Siege in den ähnlich wie die Testfahrten ablaufenden Rennen, welche freilich die Entwicklung eines wettbewerbsfähigen Boliden voraussetzen. Sind dann mal die ersten Autos über das Bilanzbuch (wo sich zudem diverse Statistiken verstecken) ausgeliefert, kann sich der geschäftstüchtige Magnat an die Errichtung eines flächendeckenden Netzes von Niederlassungen sowie die ersten absatzträchtigen Eigenentwicklungen machen. Nach und nach lassen sich die Minis, Mittelklassewagen und Luxuskarossen auch mit Extras wie Gummireifen oder Windschutzscheiben ausstatten, was sich auf die Dauer trotz der damit verbundenen Kosten für die zeitintensive Umstellung der Produktion als unumgänglich erweist. Aber wozu darf man schließlich mit seiner Hausbank über die Höhe des Kreditrahmens feilschen?

Ab und an informiert eine Zeitung über wichtige Ereignisse, denn die Erfindung des Elektrostarters oder der Ausbruch des 1. Weltkriegs beeinflussen die Branche natürlich nachhaltig. Dabei ist uns in der Joker-Werkstatt allerdings ein Bug aufgefallen, der mittlerweile hoffentlich behoben wurde: Statt eines Boykotts des Kriegsgegners kam es zu einer Flut von Bestellungen! An der Grafik gab und gibt es indessen wenig zu mäkeln, denn die stimmungsvollen und teilweise animierten Menüscreens, die originalgetreuen Bilder der Schnauferl und die eingeblendeten Digi-Filmchen sorgen für viel optische Abwechslung. Und beim Blick auf sein Firmengelände sieht man oft winzige Arbeiter umherwuseln oder eine Lokomotive mit dampfendem Schlot über den Screen stampfen.

Schade nur, daß die kleine, aber feine Fahrsimulation den AGA-Amigos vorbehalten bleibt und das Digi-Lexikon der CD-ROM-Version gänzlich fehlt. Schade auch, daß die spärlichen Sound-FX und die nervige (aber abstellbare) Musik nicht mit der übrigen Präsentation mithalten können und das Handling bisweilen ein wenig umständlich geraten ist. So müssen z.B. Rabatte und Werbeetat für jede Filiale gesondert bestimmt werden, und auch die gelieferten Rohstoffe verteilen sich nicht automatisch auf die vorhandenen Lager – ab einer gewissen Firmengröße wird's somit unübersichtlich. Sonst funktioniert die Steuerung aber gut, und das gebundene Handbuch mit dem reich bebilderten Teil über den geschichtlichen Hintergrund ist eine wahre Freude.

Man muß also kein Historiker sein, um bei Oldtimer einzusteigen – bleibt zu hoffen, daß die komplexe Simulation bald wie angekündigt mit den „Boliden" der Wirtschaftswunderjahre fortgesetzt wird! (st)

Im AGA-Büro

Das Werkgelände am A500

OLDTIMER
(MAX DESIGN)
WIRTSCHAFTSSIMULATION

78% | 81%
„LEHRREICH"

STANDARD		AGA
79%	GRAFIK	83%
64%	ANIMATION	71%
51%	MUSIK	51%
32%	SOUND-FX	32%
70%	HANDHABUNG	70%
81%	DAUERSPASS	84%

VARIABEL: 3 STUFEN
PREIS jeweils DM 99,–

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	8 / JA/BEI INST.
HD-INSTALLATION	JA / ERF.
SPEICHERBAR	SPIELST. & HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

Wußtet Ihr eigentlich schon, daß die Seiten mit den Leserbriefen zu Michaels erklärten Lieblingen im Heft zählen? Die schreibt Ihr nämlich gut zur Hälfte selbst und zahlt dann dafür, sie lesen zu dürfen – welcher Verleger wäre da nicht begeistert?!

JOKER GEOUTET!

Mit Freude entdeckte ich in der Januar-Mailbox den Brief „Feuer Eifer" und damit, daß Euch endlich jemand auf die Schliche gekommen ist: Euer Ziel war es doch von Anfang an, nichtsahnende Amiganer zum Kauf einer DOSe zu verführen! Im Februar gab es dann allerdings jede Menge Kontra-Leserbriefe – gebt Ihr zu, daß Ihr die in Wirklichkeit selbst geschrieben habt? Ihr leugnet ja selbst, daß es bei der NASA Amigas gibt! Wohl noch nie „Shuttle" gezockt, was? Glaubt Ihr etwa, Mr. Spielberg hätte seine Dinos mit 'nem Pentium zum Leben erwecken können? Nein, für derart aufwendige Animationen braucht man einen Amiga 500! Und die Azteken haben ihre „Civilization" wohl sicher auch nicht auf einem 286er aufgebaut. Und wenn Ihr diesen Brief nicht in Eurem Müll-Blatt abdruckt oder mir gar ein Bussi schickt, werde ich Euch verklagen – wegen Kompetenz, Fachwissen, Humor und Ehrlichkeit.
droht Sascha Renn von der RAF (Radikale Amiga-Fanatiker) aus Ahrweiler.

Schon wieder eine Klage wollten wir nun wirklich nicht riskieren, postalischen Herpes beim Fernküssen allerdings auch nicht. Also haben wir Deinen Druck halt abgemüllt, zumal Du ja recht hast: Erich von Däniken hat den Dino-Pentium der NASA schon vor Jahren in einem Aztekentempel entdeckt!

JOKER GEINTET!

Was der Kölner Amigaclub da in der Januar-Mailbox schreibt, ist doch reiner Schwachsinn: Wie kann man eine Amiga-Spielezeitschrift niedermachen, bloß weil dort mal gesagt wird, daß PC-User auch Menschen sind oder daß der PC auf einigen Gebieten den Amiga ein- bzw. leider überholt hat? Daran ist doch der AJ nicht schuld! Und beim besten Willen kann man einem Pentium-Prozessor nicht vorwerfen, daß es sich bei ihm um Steinzeittechnik handele. Wenn der Joker das hin und wieder richtigstellt, dann sind das keine „geschäftsschädigenden Kommentare", sondern objektive Lagebeurteilungen.
Es tut allen Amiga-Freunden weh, wenn man diese Entwicklung sieht, und alle hoffen, daß dieses echt geile System wieder auf die Beine kommt. Aber wenn es zur Zeit auch nicht so gut läuft, so sollten wir das nicht an den PClern auslassen oder an Leuten, die eigentlich auf unserer Seite stehen.
P.S.: Grüßt Oskar, wenn Ihr ihn mal seht. Will er nicht doch zurück?
hofft Michael Sikucinski aus Hannover.

Genau so sieht's auch Michael, wir können Dir nur aus vollem Herzen und leeren Mägen zustimmen! Der Gruß an Ossi wird selbstleitend weitergeredet, wir hätten ihn ja selber gerne wieder...

IMMER WEITER?

Ich schlage den Februar-Joker auf und lese wie immer zuerst das Editorial – und glaube, ich sehe nicht richtig: Da steht doch wirklich und wahrhaftig, daß die Leser damit aufhören sollen, den Amiga mit dem PC zu vergleichen! Wollt Ihr mir das tatsächlich antun? Ohne all die sinnlosen Argumente, das leere Rumgeschwafel und all die erbosten Amiga-Fanatiker hätte ich ja keinen Grund mehr, Eure Zeitschrift zu kaufen. Worüber soll ich mich denn dann noch kranklachen?
lästert Daniel Deparade aus Halle.

Deinen offensichtlich ziemlich dunkelgrauen Humor in allen Ehren, aber wir können über sinnlos schwafelnde Fanatiker schon lange nicht mehr lachen. Zumal zu befürchten steht, daß Du im Joker noch länger was zu lachen hast...

LOCKER VOM HOCKER

Die Diskussion zu Amiga vs. PC sehe ich ganz locker: Vor etwa einem Jahr sagte mein Chef zu mir, daß ich ihm Schreibarbeit abnehmen solle – Personalkram, Urlaubsplanung und so weiter. Ich sagte ihm, daß ich mir dafür aber keinen PC kaufen werde, weil ich das bestimmt auch mit 'nem Amiga erledigen könne. Das war ihm egal, also besorgte ich einen 4000er, den der Boß mir zur Hälfte subventionierte. Ergebnis: Der Mann ist zufrieden, und ich kam günstig zu einem Amiga-Flaggschiff!
Wen nun softwaremäßig wirklich alles etwas zu eng werden sollte (was ich nicht glaube), dann kann ich mir immer noch 'ne DOSe zulegen, was auch eine gute Idee für alle User wäre, die jetzt überlegen, was sie machen sollen. Mit Multisync-Monitor, Umschaltbox und 'nem gebrauchten PC läßt es sich nämlich prima zweigleisig fahren: Ein Freund von mir hat sich jetzt z.B. für 900,– DM 'nen Secondhand-486er mit allem Drum und Dran zugelegt. Wo liegt also das Problem?
Und was Euch angeht, so möchte ich Euch bitten, die Zeitschrift weiterhin so zu machen, wie sie jetzt ist, denn so isse genial!
findet (nicht nur) Michael Köhlinger aus Mittenaar.

Dein Bitte ist leicht zu erfüllen und von daher ganz nach unserem Geschmack – genau wie Deine lockere Einstellung zu einer Diskussion, die meist furchtbar verkrampft geführt wird. Viel Spaß mit Deinen zwei Gleisen, und mögen viele auf den darauf fahrenden Zug aufspringen!

DER UNGEBETENE GAST

Ich bin glücklicher Besitzer eines A500 mit Speichererweiterung – mein Problem ist nun allerdings, daß sich im Arbeitsspeicher ein wahrscheinlich speicherresidentes Virus einge-

nistet hat. Dieses Virus nennt sich JEFF, gibt vor, ungefährlich zu sein, und schützt angeblich vor anderen Viren. Soweit wäre nun ja alles in Ordnung, aber ich werde den Verdacht nicht los, daß dieses Virus nach und nach meine ganze Diskettensammlung vernichten wird! Wie kriege ich das Teil also wieder aus meinem Rechner?

grämt sich Bálint Kriszán aus Friedrichroda.

Allen Gerüchten zum Trotz gibt es nach wie vor keine Viren, die, wenn sie im RAM hocken, den Griff zum Ausschaltknopf überleben. Ergo muß Jeff seinen Schlupfwinkel auf mindestens einer Deiner Disks haben – ein Virenkiller wie „Siegfried Antivirus Professional" sollte Abhilfe schaffen, aber auch im PD-Pool gibt es eine Reihe von leistungsfähigen Anti-Digischnupfen-Programmen.

DER EINGEKLAGTE BRIEF

1) Obwohl ich schon seit über einem Jahr keinen Amiga mehr besitze (sondern einen PC), werde ich mein Abo auch diesmal wieder verlängern! Den PC Joker lese ich natürlich ebenfalls, denn ohne die beiden Joker würden wohl finstere Zeiten anbrechen.

2) Warum wurde Megablast abgesetzt? WAAARUUUM?! Wie konntet Ihr mir die drittbeste aller Zeitschriften entziehen? Wie konntet Ihr? Schnief...

3) Wieso gebt Ihr bei der „Aktion Lesertest" den Schwierigkeitsgrad nicht mit an? Da mag doch mancher Leser eine ganz andere Meinung haben als Ihr, oder?

4) Dem Vorschlag, den allerersten Joker auf mehrere Hefte verteilt als Quasi-Poster neu abzudrucken, kann ich nur zustimmen – ich bin nämlich auch „erst" seit der 12/90 dabei...

5) ...was trotzdem lange genug ist, um meine Rechte einzuklagen: Da dies mein Jubiläumsbrief an Euch ist (nämlich genau der fünfte) und die ersten vier „nur" persönlich beantwortet wurden, fordere ich den Abdruck dieses Schreibens. Und zwar in voller Länge!

6) Um Euch aber zusätzlich milde zu stimmen, gebe ich jetzt noch etwas Humor zum besten: Was macht ein Manta-Fahrer, wenn... HEY! Was soll das? Wo lauft Ihr denn hin? Halt! Ihr müßt doch noch diesen Brief...

brüllt uns Ronny Manski aus Köln hinterher.

1) Das ist die richtige Einstellung! Hiermit verleihen wir Dir die güldene Erleuchtung am Joker-Strumpfband.

2) Das Megablast ist unwiderruflich tot (also noch toter, als es die meisten der darin berücksichtigten Konsolen wohl bald sein werden), aber für Ersatz ist schon gesorgt: Ab 31. März gibt's den brandneuen MULTIMEDIA JOKER und damit ein Magazin für CD-Freaks, wie es die Welt noch nicht gesehen hat!

3) Eine gute Idee, die wir beim nächsten Lesertest gerne berücksichtigen wollen. Also, Ihr Tester da draußen, vergeßt nicht, Eure persönliche Einschätzung des Schwierigkeitsgrades mit anzugeben!

4) Da Du bei weitem nicht der einzige Befürworter eines „Erstausgaben-Posters" bist, werden wir uns wohl langsam an die Arbeit machen müssen...

5/6) So, Dein Brief wurde gedruckt – können wir jetzt zurückkommen, ohne weitere Manta-Witze befürchten zu müssen?

TECHNIK? WAS IST DAS?

Ihr habt einen ausgezeichneten Ruf als Spielespezialisten, schreibt die witzigsten und aussagekräftigsten Tests der Branche und seid sogar der deutschen Sprache mächtig – was ja leider nicht für alle Konkurrenten gilt. Was Ihr aber auf jeden Fall lassen solltet, sind Eure Systemvergleichs-Bemerkungen in der Mailbox, denn auf dem Gebiet seid Ihr hoffnungslos inkompetent! Hier nur einige Richtigstellungen:

1) Einen Großteil der schlechten

Konvertierungen verdanken wir nicht technischen Problemen, sondern der schlampigen Adaptierung für die Amiga-Hardware. Eine der wenigen Ausnahmen von dieser Regel sind Voxel-Games, da die Bitplane-Architektur heutiger Amigas dafür tatsächlich denkbar ungeeignet ist.

2) Direkte Vergleiche der reinen Prozessorleistung bringen nichts, da erst die Kombination Prozessor/Betriebssystem/Busarchitektur für die Performance ausschlaggebend ist. So ist z.B. der Pentium bezüglich seiner Rechenleistung dem 68040 garantiert überlegen. Läuft aber „Windows", so hat ein A4000/40 mit Amiga-OS und vergleichbarem RAM-Ausbau die Nase um Längen vorn.

3) Auch die Anwendersoft geht in Ordnung – für jedes Fachgebiet existieren professionelle Programme, wenn sie auch im Optionsumfang mit den entsprechenden „Windows"-Applikationen nicht mithalten können. Aber wer hätte schon je „MS Word für Windows" vollständig ausgenützt – außer zum Füllen der Festplatte?

4) Der Fehler in der Fließkomma-Einheit des Pentium (den Ihr übrigens vollkommen ahnungslos als „von der Konkurrenz hochgespielten Mini-Fehler" verniedlicht) führt regelmäßig und beinahe täglich zu vollkommen unbrauchbaren Ergebnissen. Für Leute wie mich, die damit ihren Lebensunterhalt verdienen, ist das eine mittlere Katastrophe! Für reine Spieler dürfte sich der Ärger allerdings tatsächlich in Grenzen halten; die offizielle Intel-Beschönigungsstatistik wird wohl auch auf solchen Spieletests basieren…

P.S.: Das in der letzten Mailbox geäußerte Problem Eures Lesers Robby Nowak läßt sich mit ziemlicher Sicherheit auf das Saddam-Virus zurückführen, der unter Kick 1.3 den Disk-Validator durch seinen eigenen Code ersetzt. Da ab Kick 2.0 jedoch der Validator im ROM abgelegt und nicht mehr von Disk nachgeladen wird, kann das Virus nicht gestartet werden, und die Disk wird nicht erkannt. Die meisten Virenkiller schaffen derweil Abhilfe,

tröstet Andreas Aumayr aus Engerwitzdorf in Österreich.

Da Du Robby so schön helfen konntest und uns immerhin Daddel-Kompetenz bescheinigst, wollen wir Deine Kritik nebst Beweisführung mal weitgehend unkommentiert stehenlassen. Obwohl: Daß so manche schwache Konvertierung auf Schlamperei beruht, nicht nur die reine Prozessorleistung zählt und es gute Anwendungen für den Amiga gibt, wissen wir nun wirklich selbst – und haben eigentlich auch nie etwas Gegenteiliges behauptet, oder?

SCHLECHTE KARTEN?

Zu Eurem „Dark Force"-Test im Stromausfall: „Dark Force" ist wirklich ein Nachzügler; erfunden wurde das Genre in dieser Form von „Magic – The Gathering". Warum weigert Ihr Euch, das Game zu testen? Wie auch immer, „Dark Force" ist in der Tat das erste in deutscher Sprache, aber auch „Magic…" wird derzeit übersetzt. Wenn das kein guter Anlaß für einen Test ist? Na ja, niemand kann allwissend sein, und ungerechtfertigt war Eure DF-Vorstellung sicher nicht. Wer sich mit Trading Cards befaßt, kommt allerdings um das Original nicht herum – auch in Deutschland nicht!

konstatiert Udo Böhm-Dores aus Rottenburg.

Von einer Verweigerung kann gar nicht die Rede sein, bloß stellen wir im Stromausfall (bis auf wenige Ausnahmen) grundsätzlich nur deutschsprachige Spiele vor. Und in diesem Sinne wird die Übersetzung von „Magic – The Gathering" ja tatsächlich ein guter Anlaß für einen Test sein – zumal das Game gerade von MicroProse versoftet wird.

1) Wo ist Brigitta geblieben? Auch wenn sie vielleicht 0,0037% mehr Kohle wollte, so

ist das noch lange kein Grund, sie in die Wüste zu verbannen – wir wollen unsere Girl-Seite wieder!

2) Ich dachte immer, daß der Joker deshalb so wucherhaft teuer sei, weil Michael Commodore aufkaufen will. Also, worauf wartet er noch?

3) Apropos Michael, im legendären 89er-Eröffnungsjoker schwafelte er folgendermaßen daher: „Wir Amiganer haben die beste Spielmaschine aller Zeiten!" So, aha! Und warum flirtet er dann kaum zwei Jahre später mit dieser DOSen-Dame? Bei uns im schönen Schwabenländle nennen wir so etwas „Fremdgehen", und die Freundin vergibt das nur selten! Damit andere Instanzen ihm wenigstens verzeihen, sollte er dreimal täglich folgende Zeilen lesen...

Commodore, unsere Firma
Gepriesen werde Dein Amiga
Dein Nachfolger komme
Deine Wiedergeburt geschehe
Wie in Deutschland
Als auch anderswo
Unser tägliches Spiel gib uns heute
Und vergib uns unsere Enttäuschung
Wie auch wir vergeben Deinen Gläubigern
Und führe uns nicht zum PC
Sondern erlöse uns von dem Intel
Denn Dein ist die Denise
Und der Motorola in Ewigkeit, Amen!

4) Nun will ich noch eine kleine Botschaft loswerden: Jungs und Mädels, Ihr wißt alle, wie es um den Amiga bestellt ist. Wenn Ihr auch weiterhin so tolle Spiele wie „Der Clou!" oder „Die Siedler" spielen wollt, dann kauft Euch die Originale!

verabschiedet sich mit mahnendem Daumen Andreas Bauder aus Reutlingen.

1) Erstens hast Du als Mann keine Girl-Seite zu wollen, zweitens heißt die Rubrik schon lange Seitenhiebe (Hiebe stehen Dir ja durchaus zu...), und drittens schürft Gitti nicht in der Wüste nach Kohle, sondern übt schon mal für den Fall, daß wieder Bedarf an feministischen Sticheleien im Heft herrscht.

2) Würde Michael tatsächlich Commo und damit alle Schulden aus der bisherigen Mißwirtschaft dieses Konzerns übernehmen, müßte der Joker wohl wirklich zum Wucherpreis verkauft werden – wir tippen so auf einen runden Tausender pro Heft...

3) Ja, weißt Du denn nicht, daß Flirts zu den wenigen Vergnügungen zählen, die einem verheirateten Mann noch bleiben? Vom Beten allein wird selbst und gerade unser Boß nicht selig!

4) Hört auf den Schwaben, Leute, dort vergeudet man schließlich nicht leichtfertig teures Briefpapier!

MORTAL INDEX

Aufgrund Eures Testes von „Mörtel Kombat 2" bestellte ich mir das Game augenblicklich über den Versandhandel, bekam aber die Auskunft, ich müßte leider etwas warten, da es momentan ausverkauft sei. Da ich jedoch auch den „Insider" lese, fiel mir Euer Bericht über Indizierungen und die Folgen in die Hände: Ihr schreibt da, daß der Versandhandel für ein indiziertes Spiel tabu sei. Wenn man nun aber *vor* der Indizierung bestellt hatte, darf der Händler dann noch verschicken oder nicht?

hofft Armin Pratz aus Griesingen.

Tja, da ist die Rechtslage eindeutig und eindeutig gegen Dich: Ab dem Zeitpunkt der Indizierung darf ein Programm nur noch an Volljährige abgegeben werden, der Bestelltermin ist unerheblich. Inzwischen ist „Mörtel Kombat" ja auch tatsächlich auf dem Index gelandet, weshalb wir ohne unseren Anwalt kein Wort mehr zu dem Thema sagen – sonst gibt's wieder einen bösen Brief vom AJS...

DER MESSE-BLICK

Habe ich Euch eigentlich schon mal geschrieben, daß wir uns auf der Messe gesehen haben? Ich kaufte ältere Hefte nach, bezahlte bei Steffen und durfte zusehen, wie Papa Joe zu den Tönen

von Chris Hülsbeck tanzte. Zudem schauten mich die beiden Damen sehr seltsam an – haben sie noch nie gesehen, wie jemand Joker-Hefte nachkauft? Na, hoffentlich mußtet Ihr den LKW hinterher nicht mehr so volladen...
fühlt Marius Wander aus Neukirchen-Vluyn mit.

Joe hat getanzt? Na, solange er nicht gesungen hat! Der seltsame Blick unserer Messe-Ladies ist indessen schnell erklärt: Michael versucht immer wieder innovative Verkaufsmethoden, letztens war Hypnose an der Reihe. Und bei Dir scheint's tatsächlich funktioniert zu haben!

DAS PC-ABC

Was uns zunehmend aufregt, ist, daß Ihr in Eurem Computer-ABC kein Wort über Amiga-spezifische Begriffe verliert, dafür aber um so mehr über PC und Konsorten schreibt. Was interessiert es denn einen Amiga-User, wozu QEMM, EMM386 oder die Autoexec taugen? Schreibt doch lieber was zu Custom-Chips, Betriebssystem oder Standard-Anwendungen. Oder ist „Blitter" für Euch eine schwedische Biersorte?
Übrigens habt Ihr in einer der letzten Ausgaben behauptet, daß mit der 486er-Generation die Ruckeltage gezählt seien. Erst neulich hatten wir jedoch das unbeschreibliche Vergnügen, einen PC-Freund mit 'nem 486 DX2 plus VLB-SVGA-Karte wegen Ruckel-Lemmings auszulachen. Somit ist bewiesen, daß ein A500 einen PC in Sachen Scrolling noch locker in die Tasche steckt!
freuen sich Michael Noe und Andreas Hofmann aus Mömbris.

Zunächst heißt das Computer-ABC ja ganz bewußt nicht Amiga-ABC, weil es Eigensaftschmorern wie Euch gar nicht schaden kann, mal ein bißchen über den Tellerrand hinauszublicken. Zweitens haben wir das B wie Blitter und das C wie Custom-Chip nun mal schon seit Jahren hinter uns. Und drittens wissen wir ja nicht, wie Eurer Freund seinen Compi konfiguriert hat, aber bei uns traben die Lemminge selbst auf einem 486 SX schon ruckelfrei über den Screen. Womit allerdings viertens nicht abgestritten werden soll, daß der PC in Sachen Scrolling mit brachialer Rechenpower ausgleichen muß, was der Amiga von Haus aus kann.

DAS STAUBIGE PARADIES

Zwei Dinge mag ich am AJ besonders: Erstens den CD-Joker und zweitens die Mailbox. Also testen wir gleich mal Eure Antworten:
1) Stimmt es, daß „Lost Eden" für das CD32 umgesetzt wird? Und wann erscheint das Game? Was ist mit „Cyberwar", „Novastorm" und „Inferno"?
2) Ich war gerade zwei Wochen in Urlaub, und als ich wieder nach Hause kam, war die Commo-Konsole total verstaubt. Ist das CD32 eigentlich sehr staubempfindlich, und wie reinige ich es am besten?
3) Übrigens fand ich das „Mega Race"-Preview ganz toll; das Game steht weit oben auf meiner Einkaufsliste!
freut sich Dirk Nötzel aus Laubusch.

Eden ist noch lange nicht verloren, doch gibt es vorläufig ja auch noch keine Version für irgendein anderes System. Von den übrigen Titeln gibt es so was inzwischen, und da Umsetzungen von den Herstellern nicht ausdrücklich verneint wurden, heißen wir Dich weiterhin hoffen. Und was Deine staubigen Lebensbedingungen betrifft, brauchst Du Dich um das CD32 nicht zu sorgen: ein Staubtuch, ein paar gute Worte, und alles ist wieder im Lot.

SCHILLERN OHNE AGA

Bislang habe ich nur einen 500er mit 1-MB-Erweiterung, und da ich jetzt mit dem Gedanken

spiele, mir ein CD-ROM zu kaufen, habe ich ein paar Fragen:

1) Wäre ein normales CD-Laufwerk für den A500 genauso gut wie das CD32?

2) Könnte man dann sämtliche CD-Software abspielen?

3) Wie sieht es mit Film-CDs aus?

4) Oder gibt es einen Unterschied zwischen CDTV- und sonstiger CD-Software?

fragt Andreas Wolfertz aus Mettmann.

An Deinen 500er kannst Du sowohl das originale Commo-Laufwerk A570 als auch (unter Beachtung diverser Feinheiten) andere CD-RÖMer anschließen, bloß fragt es sich, ob Du mit dem Ergebnis zufrieden sein wirst: Da heute die meisten CD-Games auf den AGA-Chipsatz geeicht sind, werden sie bei Dir nicht laufen. Auch MPEG-Filme lassen sich so nicht zur Mitarbeit überreden, der Neukauf eines CD32 oder A1200 nebst CD-ROM ist somit die bessere Wahl.

MÜSSEN TASTEN RASTEN?

Kann ich eine PC-Tastatur an meinen Amiga 600 anschließen? Wie geht das, und brauche ich dazu Zubehör?

knobelt Dirk Imkeller aus Nidderau.

Null Problemo, alles, was Du brauchst, ist ein Adapter – nach dem Du Dich am besten im Fachhandel erkundigst.

DER TESTER-TEST

1) Wie wird man eigentlich Computerspiele-Tester beim Amiga Joker?

2) Kann ein A500 eigentlich noch irgendwo repariert werden, auch wenn er nicht mehr gebaut wird?

3) Was ist AGA für ein Ding?

4) Kann man am 500er eine Festplatte anschließen?

fragt sich und uns Robert Henning aus Sachsenheim.

1) Indem man sich mit den üblichen Unterlagen (Lebenslauf, Zeugnisse, Probearbeiten etc.) bewirbt und dann angenommen wird – was hast Du denn geglaubt?

2) Zurück auf Seite acht und Borgis aktuellem Geflüster lauschen. Aber nicht über Los gehen und keine 4.000 Mark einziehen!

3) AGA ist die Abkürzung für „Advanced Graphic Adapter" und bezeichnet den neuesten Grafikstandard am Amiga.

4) Aber locker, am besten allerdings ein externes Modell.

AUS VIER MACH ACHT

In der Januar-Mailbox fragte Ringo Quartier aus Blankenburg („CD-WEHWEH") nach einem Musikprogramm mit acht Kanälen für den A500. Ich möchte ihm den „Oktalyzer" von Armin Sander empfehlen, denn dieses Programm „halbiert" die vier Soundkanäle, so daß man auf acht kommt. Ich selber suche nun allerdings noch einen Player, der die acht Kanäle des Oktalyzers unterstützt, damit ich meine Stücke weitergeben kann. Dieser Player sollte aus dem PD-Pool kommen und auf AGA-Amigas problemlos laufen, was die originalen Oktalyzer-Routinen leider nicht tun. Wißt Ihr vielleicht, ob es einen solchen Player gibt?

spekuliert Michael Valentin aus Goch.

Unsere Keksperten sind zwar der Meinung, daß es so was geben sollte, können aber nicht mit einem konkreten Vorschlag dienen – erkundige Dich doch mal direkt bei ein paar PD-Anbietern. Oder kann vielleicht ein anderer Leser Michael helfen, nachdem er Ringo so nett auf die Sprünge geholfen hat?

EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT

Normalerweise bin ich mit Euch so sehr zufrieden, daß ich mir

nur Spiele zulege, die bei Euch gut abgeschnitten haben. Als eingefleischter MicroProse-Fan war ich deshalb ganz schön in der Zwickmühle, als ich darüber nachdachte, ob ich mir nun „Fields of Glory" zulegen soll oder nicht – schließlich habt Ihr das Game mit 56 Prozent abgefertigt. Dennoch entschied ich mich für MicroProse. Zum Glück, denn was Michael Schnelle im Test so von sich gibt, finde ich nachträglich teilweise ziemlich daneben...

So kreidet er dem Spiel z.B. an, daß man die Armeen wegen der ähnlichen Uniformen nicht auseinanderhalten kann. Nun, das Programm ist halt sehr realistisch, und die Uniformen sahen eben damals so aus. Außerdem hilft schon ein kurzer Druck auf die Maus, um zu erfahren, um wen es sich handelt. Dann redet Mick von „grauenhaften Animationen". Okay, für ein Actionspiel mögen sie grauenhaft sein, aber bei einem Echtzeit-Strategical habe ich noch nie was Besseres gesehen! Und dann bemängelt er noch, daß seine Soldaten nicht auf ihn hören – mal abgesehen davon, daß sie damit recht haben, sollte er vielleicht mal die hervorragende Anleitung lesen, dann wüßte er, warum. Hätte er wirklich anständig geetestet, was sonst bei Euch üblich ist, wären ihm die wirklichen Fehler aufgefallen: Die Installation funktioniert nämlich mal wieder grauenhaft, eine für das Spiel nicht unwichtige Datenbank wurde beim Umsetzen komplett gestrichen, und man kann nur einen Spielstand abspeichern, nicht jedoch „Spielstände", wie Mick schreibt.

Unter dem Strich ist „Fields of Glory" damit zwar kein Meisterwerk, aber doch sicher mehr wert als 56 Prozent! Mein Tip an den schnellen Tester Schnelle: Nimm Dir mal zwei unbezahlte Überstunden und befasse Dich dabei mit dem Game; sicher wirst Du dann Deine Meinung ändern. Mein Tip an seinen Namensbruder, den großen Michael: Beim nächsten Redakteure-Auspeitschen zwei Dutzend Hiebe extra für den kleinen Michael!

beantragt Gerd Heybach aus Baltmannsweiler.

Auch wenn Mick ein penetranter Nörgler ist, müssen wir hier doch eine Lanze für ihn brechen, denn er hat sich auf den Feldern der Ehre durchaus ausgiebig umgesehen – und es ist sicher auch kein Zufall, daß MicroProse den Nachfolger von „Fields of Glory" nicht mehr ins Programm nehmen will. So muß man Freund und Feind einfach trotz realistischer Uniformen auf Anhieb auseinanderhalten können, das schafft ja sogar Impressions! Die Befehlsverweigerungen sind ebenfalls eine Tatsache, und bezüglich des Machbaren von „Animationen bei Echtzeit-Strategicals" brauchst Du Dir nur mal die Spiele von Bullfrog anzusehen. Die Krampf-Installation ist hingegen MicroProse-typisch und gerichtsnotorisch – soll man nun jedesmal darauf herumreiten? Die Datenbank wiederum mag für Historiker interessant sein, ist aber für das Spiel nicht so sehr entscheidend. Aber in Sachen Spielstand bekennt sich der Delinquent reumütig schuldig...

SCHACH UND MATT

Der Februar-Joker war mal wieder von der ersten bis zur letzten Seite ein Top-Heft mit attraktivem Layout und soliden Infos – einschließlich des Editorials! Einzige Ausnahme: der Test des Schachprogrammes „The Complete Chess System". Warum habt Ihr das Game nicht gegen andere Schachprogramme laufen lassen oder es auf dem A500 und A1200 begutachtet (Spielstärke auf unterschiedlich schnellen Rechnern)? Und ohne Partie-Abdruck ist der Test eines Schachprogrammes ungefähr soviel wert wie ein Ballerspiele-Test ohne Screenshots. Aber da dies mein dritter Brief zum Thema innerhalb von fünf Jahren ist, sich auch in den nächsten fünf Jahren wohl nichts ändern wird, das restliche Heft wirklich klasse ist und das Thema nun langweilig wird, sei Euch verziehen...

klagt und tröstet Olaf Gaide aus Hessisch Oldendorf.

Grundsätzlich hast Du ja gar nicht einmal so ganz unrecht, doch müssen wir halt im Rahmen des Machbaren bleiben: Wegen der vielen unterschiedlich schnellen Rechner mit unterschiedlich großem RAM ist eine exakte Bewertung der Spielstärke kaum möglich und jeder Vergleichstest nur begrenzt aussagefähig. Zudem könnte auch da nur ein umfangreiches Turnier den Faktor Zufall gänzlich ausschließen, was aber den Rahmen eines einzelnen Testberichts sprengen würde – genau wie eine abgedruckte Beispiel-Partie nebst den erforderlichen Kommentaren neben den sonstigen Infos einfach nicht auf eine Testseite paßt. Tja, das Leben besteht halt aus vielen Kompromissen...

MACHT DEN VERLEGER GLÜCKLICH!

Nur ein guter Herausgeber ist auch ein netter Chef – tut uns also bitte den Gefallen und versorgt die Mailbox weiterhin mit druckreifen Zuschriften voller Lob, Kritik, Anregungen und Fragen. Das macht nicht nur unseren Michi glücklich, sondern auch Euch: Wer seinem Brief nämlich RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beilegt, wird im Falle des Nichtabdrucks von uns mit einer persönlichen Antwort beglückt. Wir freuen uns zudem über einen leserlichen Absender, und der Postbote ist ganz happy, wenn er folgende Anschrift entziffern kann:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

DAS ACTION-ABO

Wenn Ihr am Amiga wirklich was losmachen wollt, braucht Ihr ein preisgünstiges Joker-Abo – dann kommen die News rasant schnell, und ein voll spielbarer Level aus Core Designs neuer Iso-Action „SKELETON KREW" kommt gratis mit!

Füllt den Coupon aus, und Ihr bekommt ab sofort alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für schlappe 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Unser Versand ist nämlich alles andere als schlapp: Euer Abo-Exemplar wird eine Woche vor dem Kiosk-Start verschickt und erreicht Euch wetterfest, aber umweltschonend verpackt. Und dazu kommt diesen Monat noch eine Top-Prämie nach Wahl:

Für AGA-Amigos haben wir einen uneingeschränkt spielbaren Level aus Core Designs futuristischer Iso-Action-Arie „SKELETON KREW" reserviert – lest also den Test in dieser Ausgabe und schlagt dann zu! Oder Ihr vermerkt auf der Bestellung, daß Ihr einen A500/600 habt und daher lieber in eine ebenso voll spielbare Fantasy-Schlacht des Iso-Action-Adventures „DRAGONSTONE" aus demselben Hause ziehen wollt. Es liegt ganz bei Euch...

Freilich steht dieses tolle Angebot nur diesen Monat, also bitte Action! Wir sind ja auch nicht faul und spendieren dann bei jeder Abo-Verlängerung erneut eine spielbare Spitzenprämie!

CORE DESIGN LIMITED

FREIE WAHL: NEUABONNENTEN ERHALTEN GRATIS EINEN UNEINGESCHRÄNKT SPIELBAREN LEVEL VON „SKELETON KREW" ODER „DRAGONSTONE"!!!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ____

KONTO – NUMMER: ____

GELDINSTITUT: ____

BANKLEITZAHL: ____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Den PC umspannt Creative Realitys abenteuerliches Traumnetz bereits seit knapp einem halben Jahr, nun wird endlich auch der Amiga umgarnt – von einem Cyberspace-Adventure, dessen traumatisch harte Zukunftsvision dem großen Übervater William Gibson alle Ehre macht!

Das titelgebende Dreamweb hat man sich als eine Art virtuelles Unterbewußtsein der gesamten Menschheit vorzustellen, was natürlich allumfassenden Manipulationen Tür und Tor öffnet. Normalerweise wäre das nicht weiter schlimm, denn die Energien des Netzes werden von sieben höheren Kontrollinstanzen im Zaum gehalten, die sich zu etwa gleichen Teilen in Gut und Böse gliedern – und im richtigen Leben als prominente Persönlichkeiten auftauchen. Neuerdings jedoch gelang es den Finsterlingen, alle sieben Positionen zu besetzen, so daß ausschließlich zerstörerische Kräfte freigesetzt werden. Das ruft nun wieder die ominösen und stets auf Ausgleich bedachten „Wächter" auf den Plan, die Ryan, den ziemlich abgewrackten Helden des Spiels, damit beauftragen, alle Übeltäter ihrer irdischen Hüllen zu berauben. Deutlich gesagt: Hier wird ein Killer gesucht!

Als Underdog mit zweifelhafter geistiger Gesundheit (was sein dem Spiel beiliegendes Tagebuch mehr als deutlich macht) scheint der soeben arbeitslos gewordene Barmixer für den Job prädestiniert, allerdings fehlen ihm vorderhand sowohl Infos als auch Ausrüstung und Kohle. Letztere bekommt Ryan von seinem Ex-Brötchengeber in Form einer Abfindung, erstere liefert für den Anfang sein heimischer Netzwerk-Compi, in den er sich mittels eines speziellen „Dreamweb-DOS" regelrecht hineinhacken muß. Auch eine Knarre gehört zum Inventory-Standard (sie muß allerdings erst mal über drei Umwege besorgt werden), und so gestalten sich die ersten Exekutionen noch relativ problemlos. Später komplizieren ein paar kritische Situationen das im ganzen nicht allzu schwere Game, zumal die Nachrichten nicht ohne Grund laufend Greuelmeldungen über einen irren Massenmörder liefern – einiges spricht hier für Ryan als Täter, wenngleich weit mehr Opfer als die von ihm erlegten zu beklagen sind. Oder sollte da etwa noch jemand die Meuchelhand im Spiel haben?

Aus alldem läßt sich unschwer erkennen, daß Dreamweb einerseits mit Spannung und Atmosphäre nicht knausert, andererseits hauptsächlich für erwachsene Abenteurer geeignet ist. Schon die krude Story legt eine solche Einschätzung nahe, doch kommen hier spezielle Szenen auf den Spieler zu, die es erstaunlich erscheinen lassen, daß die DOS-Version noch immer nicht auf dem Index gelandet ist: Wenn etwa ein Opfer mitten während der Bettgymnastik überrascht wird, das nackte Mädel gerade noch unter die Liege flüchten und der Delinquent gerade noch sein bestes Stück mit einem Kissen bedecken kann, ehe man sein Gehirn dekorativ über das Bett verteilt, dann ist das schon starker Tobak! Mag sein, daß die Jugendschützer das Spiel bislang nur wegen seiner vergleichsweise unspektakulären Vogelperspektive übersehen haben (obwohl sich die Animationen der gut 80 auftretenden Charaktere sehr wohl sehen lassen können), und die Optik wurde ja 1:1 vom PC auf den AGA-Chipsatz gezogen – vielleicht kommt der Schocker also weiterhin ungeschoren davon?

Jedenfalls steuert man Ryan nach wie vor via Mausklick durch relativ kleine Räume, untersucht per Lupenfunktion Gegenstände und manipuliert Geräte, Tür-

Im Bett sterben die Leut'...

...oder davor!

Alles cool am Pool...

Alles da im Inventar?

schlösser oder sonstige Objekte. Aufnehmen kann man die herumliegenden Items natürlich auch, wobei die Programmierer eine geradezu detailomanische Versessenheit an den Tag legten: Noch die letzte Zigarettenkippe läßt sich begutachten, und manche der stets aus mehreren Räumen bestehenden 30 Locations strotzen geradezu vor Gerümpel, Müll und wertlosem Abfall. Auch das Dreamweb selbst (bzw. seine materielle Komponente in Form eines fantasymäßig angehauchten Mini-Dungeons) wird man im Laut der Story mehrfach betreten, doch sind die meisten Örtlichkeiten immer nur dann per Auswahlscreen zugänglich, wenn man dort auch tatsächlich etwas verloren hat. Eine durchaus sinnvolle Idee, die planloses Hin- und Herreisen wirksam unterbindet, zumal das Game so strukturiert wurde, daß praktisch keine Sackgassen auftreten können – die Lösung des Problems ist immer mit den zur Verfügung stehenden Mitteln möglich.

Akustisch wird hier gleichfalls Qualität geboten, denn ein düsterer Soundtrack im Vangelis-Stil (die Ähnlichkeit mit der „Blade Runner"-Filmmusik dürfte wohl durchaus beabsichtigt sein) trägt in Tateinheit mit stimmungsvollen FX sicher wesentlich zum schön-schaurigen Feeling bei. Leider müssen dennoch ein paar im Handling begrabene Hunde genannt werden: Daß die fünf Disketten keine Zweitfloppy unterstützen, mag angesichts der HD-Installroutine ja theoretisch angehen – praktisch werden 2-MB-Amigas mit Festplatte aber erhebliche Speicherplatz-Probleme bekommen, wenn man Dreamweb darauf wie gewohnt über die Workbench anwirft. Wer also nicht unter unerträglichen Rechen- und Nachladezeiten leiden will, der wird hier wohl oder übel zum CLI-Start greifen müssen...

Einen Hit wollten wir schon deshalb nicht vergeben, aber das sollte Euch letztlich nicht stören. Wer das Spiel nämlich allein aufgrund der damit verbundenen Unbequemlichkeiten im Regal liegen läßt, der verpaßt ein besonders harsches Abenteuer für charakterstarke Cyber-Killer! (jn)

Sieht aus, wie nach einem Erdbeben...

Hände weg vom fremden Snack!

Mord im Fernsehstudio?

Einmal Spaghetti, aber bitte blutig!

Die hard!

AGA spezial

DREAMWEB
(CREATIVE REALITY/EMPIRE)
SF-ADVENTURE

GRAFIK	67%
ANIMATION	69%
MUSIK	86%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	86%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 99,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	KOMPLETT

Skyworker

Jedem Ministerium sein Computerspiel: Während das Umweltressort kürzlich „Das schmutzige Erbe" beklagte, schiebt der Wirtschaftsminister die Berufsanfänger hier in eine futuristische Wolkenstadt ab…

My home is my appartement

Für nur zehn Märker kann man sich als frischgebackener Schulabgänger zur Jobsuche in das Jahr 2158 beamen lassen – hier geht's dann per Shuttle in eine der schwebenden Sky-Cities, wo man sich simulativ als Arbeitsloser der Zukunft nach einem Wirkungskreis umsehen darf.
Der Weg aus der Erwerbslosigkeit konzentriert sich voll aufs Wesentliche. Und was wesentlich ist, läßt sich an der beklickbaren Iconleiste am unteren Bildrand ablesen: Geld und Erfolg! Außerdem sind Simulationszeit und -datum abrufbar, man kann die verbleibende Spieldauer (anfangs drei Monate) erfragen und erhält Infos, die laut Anleitung „für die Ausbildung fit machen" sollen. Solcherart vorbereitet, erkundet man dann im Stil des Bausparerabenteuers „Vision" zunächst sein neues Zuhause, das selbstredend mit einem Teleporter und Compis samt Datenbank ausgestattet ist. Wer bei seinen Erkundungen auf gesprächige Charaktere trifft, darf im Multiple-choice-Verfahren mit ihnen plaudern, und (nur) wer brav zur Berufsberatung geht, fleißig in Kursen oder Praktika büffelt und sich auch für diverse Aushilfsjobs nicht zu schade ist, kann es zu etwas bringen; sprich, einen Ausbildungsplatz ergattern. Wohl leider gar nicht so unrealistisch, das Teil…
Man darf sich hier also eingehend über die verschiedenen Berufe und Sparten informieren, Bewerbungen schreiben und Auswahltests absolvieren. Zwischendurch gibt's auch Gelegenheiten für Smalltalk im Fitneß-Studio, in der Vitamin-Bar oder beim Rendezvous im Restaurant; trotzdem spielt sich das Lehrstück eher langweilig. Aber bitte, mit der Zeit erhöht sich ja nicht nur die Anzahl der im Teleporter verfügbaren Ziele, sondern auch die Kohle auf dem Konto. Der Gesamterfolg wird in Prozenten angegeben, und sobald man eine vertraglich abgesicherte Lehrstelle gefunden hat, ist die Sache trotzdem noch nicht ganz ausgestanden: Wer jetzt noch erfolgreich einen Computervirus ausschalten kann, hat es gar zum Ehrenbürger von Sky-City gebracht.
Die Ehre ist wie gesagt von eher zweifelhafter Natur, auch wenn die Stadt sich in ordentlicher, jedoch völlig unanimierter Grafik präsentiert. Auch der leicht synthetische Mainstream-Sound ist nicht weiter störend, bloß hätte Digi-Sprache die vielen erforderlichen Gespräche sicher aufgelockert. Steuern läßt sich das Programm gut, doch die Load/Save-Option verweigerte beim Testmuster ihren Dienst, zudem sind gelegentliche Programmabstürze zu vermelden. In der Summe überläßt man den Kampf um den Broterwerb also trotz des günstigen Preises lieber der Realität – da sind die Gespräche nicht ganz so vorhersehbar, man muß nicht gar so viel trockenen Stoff lesen, und der Lohn der Mühe wird in echter Kohle ausbezahlt! (ms)

Lernen im Schlaf!

Welchen Job hätten'S denn gerne?

Ist diese Bar nicht wunderbar?

SKYWORKER
(BUNDESWIRTSCHAFTSMINISTERIUM)
ARBEITSLOSEN-SIMULATION

48% „VIEL LEHRLAUF"

GRAFIK	70%
ANIMATION	0%
MUSIK	61%
SOUND-FX	0%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	42%

FÜR (BERUFS-)EINSTEIGER

PREIS	DM 10,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SOLLTE…
DEUTSCH	JA

Das Sammlerstück

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,– DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

NUR 29,– DM

Bestelladresse:
Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,– DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER

DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON **50,– DM!**

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,– DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

Die Standard-Fassung dieses futuristischen Wirtschaftsstrategicals hat vor einem Jahr einen Hit kassiert, den die Sterndeuter von Grandslam in weiser Voraussicht gleich auf die Box der neuen AGA-Version pappten...

...und jetzt nachträglich unseren Segen dafür erhalten. Denn inhaltlich hat sich an der hochkomplexen Mixtur aus Elementen von „Elite 2" und „Dune 2" ja nichts geändert – während die Aufmachung nun mit 256 Farben und deutscher Sprachausgabe brilliert!

Wieder kämpfen anno 2621 menschliche Kolonisten in Echtzeit gegen widrige Lebensbedingungen, Piraten und zwölf Alienrassen; wieder müssen die Planeten von acht Sonnensystemen besiedelt werden, und zwar mit allen ökonomischen, militärischen und wissenschaftlichen Mitteln. Also wird per Iconsteuerung die Entwicklung und Produktion von Hi-Tec-Gütern wie Robotern und Raumern vorangetrieben, wobei ein vierköpfiges Beraterteam (Wissenschaftler, Pilot, Bau- und Flottenminister) den Spieler unterstützt. Parallel dazu muß die aus der Vogelperspektive gezeigte Planetenoberfläche mit Wohnsilos, Förderminen etc. bestückt werden, während Satelliten das All nach Gestirnen absuchen, die sich zur Gründung weiterer Kolonien eignen. Damit nicht genug, denn alle Basen wollen noch mittels Bodentruppen und Raumjägern vor feindlichen Übergriffen beschützt werden, wobei die Kämpfe selbst aber vollautomatisch ablaufen und die bessere Ausrüstung über Sieg und Niederlage entscheidet.

All das spielt sich so spannend wie gehabt, ist immer noch nett animiert und sieht dank vieler schöner AGA-Grafiken nun um fünf Prozent besser aus. Auch die atmosphärische Klangberieselung wurde nochmals überarbeitet, es ist also alles okay im All. Demnächst übrigens auch von der CD! (md)

Der Krisenstab tagt

AGA VERSION

REUNION
(GRANDSLAM)
UNIVERSAL-KOLONIALISMUS

86% „PRÄCHTIG"

GRAFIK	80%
ANIMATION	71%
MUSIK	82%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	88%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	9 / NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Einen Monat nach der CD taucht der Simulationshit von MicroProse auch schon am Sonar des 1200ers auf – doch leider ist hier nicht alles Gold, was da vor kurzem noch im U-Boot schillerte...

Die Story ist freilich noch ganz die alte: Wir schreiben das Jahr 2050, und multinationale Konzerne bekriegen sich um die globale Vormachtstellung. In Diensten einer solchen Company erwarten den Tiefsee-Kapitän nun 40 Missionen plus fünf Übungseinsätze im Nordatlantik, dem chinesischen und japanischen Meer oder der Antarktis.

In allen Gewässern ging und geht es dabei recht originell zu, denn während Eskorten oder das gezielte Ausschalten von Gebäudekomplexen nicht nur hier zum Simulantenalltag gehören, wird man sich wohl nur in diesem Spiel als Entführer ganzer Walfamilien aus Unterwasserfarmen betätigen dürfen. Tätige Mithilfe leisten dabei „Flügelmänner" und ein vollautomatischer Reparaturrobbi; es sind vier Tauchzigarren vorrätig, die sich hinsichtlich Wendigkeit, Panzerung etc. unterscheiden und individuell mit Rakten und Torpedos bestückt werden können. Das alles sieht (bis auf die fehlenden Zwischengrafiken) so aus wie auf der CD und hört sich auch so an, wo liegen also die Probleme?

Nun, im Gegensatz zum fast perfekten Joypad-Handling des Vorschwimmers ist die Steuerung über Stick und Tastatur leider nicht ganz so optimal geraten – und wer auch hier zum Pad greifen will, findet nur noch zwei Knöpfe belegt. Zudem ist die vorliegende Version nicht ganz bugfrei, weshalb der Wechsel von einem Einsatzgebiet zum nächsten zeitweilig nur über ein Reset führt. Und damit ist halt auch der Hit abgetaucht, obwohl das Gameplay letzten Endes nach wie vor sehr atmosphärisch und motivierend ist. (mic)

Die Zukunft liegt unter Wasser

AGA VERSION

SUBWAR 2050
(MICROPROSE)
U-BOOT - SIMULATION

81% „LEICHT LECK"

GRAFIK	82%
ANIMATION	79%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	82%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

AMIGA REPAIR

WIR LASSEN IHREN AMIGA NICHT STERBEN!

EUROPAS FÜHRENDES AMIGA REPAIR CENTER FÜR ALLE COMMODORE AMIGA COMPUTER

Liebe Amiga Fangemeinde,
die DCE Computer Service GmbH ist das führende Amiga Repair Center in Europa. Auf über 1.000 qm Fläche widmen wir uns in Oberhausen ganz dem Amiga Repair und der Entwicklung von Repair Equipment. Unsere Philosophie lautet: Nur durch Einsatz des bestmöglichem Equipments ist eine vernünftige Reparatur möglich. Der Einsatz von High Tech Equipment, wie z.Bsp... Mikro Prozessor Simulatoren, In Circuit Diagnostik Systemen, sowie SMD-und Wellen- Lötanlagen ist unsere Domäne. Die SMD bestückten Leiterplatten aus den letzten Amiga Generationen stellen höchste Anforderungen an den Service. Wir haben diese Entwicklung schon vor Jahren erkannt und setzen seitdem gezielt verschiedene SMD Löttechnologien sowie intelligente Board Testsysteme ein. Lassen Sie Ihre SMD bestückten Amiga Platinen nicht durch unsachgemäße Eingriffe von angeblich geschulten Reparaturexperten oder Hobbybastlern, die leider gerade in der Amiga Szene vielen Kunden übel mitspielen, beschädigen. Unser, durch die Tätigkeit für Commodore als Amiga Europa Repair Center gewonnenes Know How, stellen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Besuchen Sie unser Haus und lassen Sich überraschen. Wir bieten Reparaturen für alle Amiga Modelle dem Endkunden, aber auch speziell Händlern, in ganz Europa an. Da wir auf Chip Level Ebene reparieren, sind wir in der Lage, wirklich jedes fehlerhafte Bauteil auf der Platine zu lokalisieren. Das erspart teuere Austauschplatinen und schont noch ganz nebenbei die Umwelt und die momentan besonders knappen Ressourcen.

Fordern Sie noch heute unsere Service Broschüre an und beachten Sie die neusten Reparaturangebote in dieser Anzeige..

RESTPOSTEN 199.- DM
Commodore CDTV

DER REPARATUR TIP FÜR ALLE AMIGA 500/2000 USER !

Die Amiga Ersatzteile werden knapper. Wir bieten Ihnen jetzt ein einmaliges Ersatzteile Paket für Ihren Amiga an. Wir haben alle notwendigen Custom Chips zu einem Repair Paket zusammengestellt Sichern Sie sich jetzt noch dieses wirklich günstige Angebot. Beim Rom können Sie noch zwischen 1.3 oder 2.04 wählen. Im A 500/2000 Repair Paket sind folgende Bauteile enthalten. Vergleichen Sie diesen Paketpreis ruhig mal mit den Einzelpreisen. Zusätzlich erhält jeder Besteller ein Commodore T-Shirt + Mütze kostenlos.

Repair Paket **199.-**

2 * IC 8520 CIA
1 * IC 8364 PAULA
1 * IC 8362 DENISE
1 * IC 5719 GARY
1 * IC 8372 A FAT AGNUS
1 * IC 68000 CPU
1 * IC Kick Rom Ver 1.3 oder 2.04
1 * Commodore T-Shirt + Mütze.

Repair und Rework Angebote

AMIGA ERSATZTEILE

Artikel	Preis
Keyboard A 1000 Sonderpreis	39.- DM
Keyboard A 4000	149.- DM
Keyboard A 2000	98.- DM
Keyboard CDTV Original !	139.- DM
Amiga Mouse	49.- DM
CDTV Mouse	79.- DM
IC CIA8520	59.80 DM
IC 8364 Paula	59.80 DM
IC 8362 Denise	59.80 DM
IC 8373 Hirese Denise	59.80 DM
IC 5719 Gary	39.80 DM
IC 8372 A 1 MB Fat Agnus	59.80 DM
IC 8372 B 2 MB Fat Agnus	59.80 DM
IC 8375 B 2 MB Fat Agnus	59.80 DM
Kickstart Ver 1.3	59.80 DM
Kickstart Ver 2.04	39.80 DM
Kickstart Ver 2.05	59.80 DM
Kickstart Ver 3.0	89.00 DM

Andere Bauteile auf Anfrage ! Rufen Sie bitte an und erfragen den Tagespreis.

REPARATURFESTPREISE

Modell	Preis	Modell	Preis
Amiga 500/600/CD32	150.- DM	Amiga 1000	400.- DM
Amiga 1200	180.- DM	Amiga 2000	250.- DM
Amiga 3000	500.- DM	Amiga 4000	350.- DM
CDTV	220.- DM	MPEG Modul	250.- DM
C 64/1541	100.- DM	Monitore 1081-1084 S	220.- DM

REWORKS AMIGA 4000

Umbau 68EC030 auf 68030 mit MMU 169.- DM
Umbau 68LC040 auf 68040 mit FPU 389.- DM
Takterhöhung A4000/40 auf 33 MHZ mit Lüfter und voller Garantie auf Funktion 149.- DM

Takterhöhung A4000/30 auf 40 MHZ incl. CPU mit integrierter MMU 249.-DM

Probleme mit Zorro 3 Karten ?

Rework der CPU Karte 68040 auf neueste GAL Version 3.2. Umbau des Grundboards 178.- DM

Amiga Repair DCE Computer Service GmbH 46145 Oberhausen Kellenbergstr.19 a

Telefon 0208-633151
Telefax 0208-630496

Daß sich die Arbeit der Jugendschützer der BPS nicht eben größter Beliebtheit in Zockerkreisen erfreut, braucht keinen zu wundern – wurden in Bonn doch gerade wieder zwei höchst populäre Spiele auf den Index gesetzt!

Zum einen handelt es sich dabei um einen gewissen „Fanonen-Kutter" von Virgin/Sensible Software, der sich seit Monaten unter den ersten zehn Eurer Top Twenty behauptet; zum anderen um Acclaims schlagfertige Fortsetzung der längst indizierten Bauarbeiter-Simulation „Mörtel Kombat" – eine Info, die uns erst kurz vor Redaktionsschluß erreichte, aber dennoch gut zum davor entstandenen Editorial von Michael paßt. Tja, und während der Vorkämpfer sich bereits vor geraumer Zeit seinem Schicksal ergeben hat und in Rente gegangen ist, hat es der nunmehr namenlose Nachfolger nicht nur in die Top Twenty geschafft, sondern sogar auf Anhieb zu einem Top Seller des Jahres gebracht! Nun verratet uns mal folgendes: Wenn das Game schon so oft verkauft wurde, wo bleibt da noch der Sinn des Bonner Bannspruches?
Aber blicken wir nicht zurück im Zorn, sondern lieber frohen Mutes voraus auf die brandneuen Highlights. Denn von historischen Schnauferln über märchenhafte Historien und kugelrunden Fußball bis hin zu löwigen Märchen bevölkern allerlei Newcomer die aktuellen Verkaufscharts – und die meisten davon haben das Zeug dazu, sich schon bald ein Plätzchen in der großen Software-Ruhmeshalle zu erobern. Gremlins neuere Top-Programme haben das freilich schon hinter sich, und Ihr habt diese Seite erst dann hinter Euch, wenn wir noch ein paar Takte über das traditionelle Gewinnspiel für Joker-Chartbreaker verloren haben. Also, zu holen gibt's diesmal:

1X Dogfight
1X Gunship 2000
1X Impossible Mission 2025

Als geradezu lächerliche Gegenleistung für diese wuuunderschönen Preise verlangen wir wie immer ein Postkärtchen, auf dem Ihr Eure aktuellen Lieblingstitel (schön sortiert nach Systemen) vermerkt habt. Und weil wir immer wieder gefragt werden, sei hier noch mal ausdrücklich festgehalten, daß Ihr ganz nach Gusto zwei, sieben oder gar 31 Namen nennen dürft – pro Nennung gibt's bei der Auszählung halt einen Strich. Pro Einsender gibt's eine Gewinnchance und pro Ausgabe druckfrische Charts; so auch wieder im nächsten Heft...
Doch halt! All das klappt freilich nur dann, wenn Ihr Euer Kärtchen mit einem gültigen Postwertzeichen (von Insidern auch „Briefmarke" genannt) veredelt und einen leserlichen Absender auf dem Schrieb unterbringt. Richtig, den Charts ist die Lesbarkeit des Absenders schnurz, aber was werdet Ihr wohl sagen, wenn Ihr demnächst zwar Euren Namen in der Ruhmeshalle wiederfindet, der Nachbar jedoch den Euch zugedachten Gewinn im Briefkasten? Dann kommt Ihr wieder zu uns, und wir wären schuld, stimmt's? Weil wir uns aber auch so schon den ganzen Tag irgendwie schuldig fühlen, muß das um jeden Preis vermieden werden, und koste es uns die Preisgabe unserer streng geheimen Adresse! Ja, da kennen wir nix, da drucken wir die Anschrift einfach ab:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER

2. (2) BUNDESL. MAN. HATTRICK
3. (4) PIZZA CONNECTION
4. (6) ELITE II
5. (3) ANSTOSS
6. (8) INDIZIERT
7. (7) SYNDICATE
8. (12) INDIANA JONES IV
9. (-) TURRICAN 3
10. (14) DER CLOU!
11. (16) AMBERMOON
12. (17) DUNE II
13. (18) HISTORYLINE
14. (-) MR. NUTZ
15. (10) WING COMMANDER
16. (11) THEME PARK
17. (13) GOAL!
18. (20) BUNDESL. MAN. PROF.
19. (-) INDIZIERT 2
20. (5) RUFF'N'TUMBLE

TOP TEN A1200

1. (2) THEME PARK
2. (1) ANSTOSS
3. (4) BUNDESL. MAN. HATTRICK
4. (9) STAR TREK
5. (3) SIMON THE SORCERER
6. (-) SIM CITY 2000
7. (5) BANSHEE
8. (8) UFO
9. (6) BODY BLOWS GALACTIC
10. (7) CIVILIZATION

1.(1) MICROCOSM

2. (6) ELITE II
3. (2) PIRATES! GOLD
4. (7) PINBALL FANTASIES
5. (–) SIMON THE SORCERER
6. (3) UFO
7. (5) BANSHEE
8. (–) CANNONFODDER
9. (–) GUNSHIP 2000
10. (–) TOWER ASSAULT

TOP SELLER

1.(–) INDIZIERT

2. (7) THEME PARK
3. (–) FIFA INT. SOCCER
4. (–) OLDTIMER
5. (–) KÖNIG DER LÖWEN
6. (–) ALADDIN
7. (–) SUBWAR 2050
8. (–) MATTHÄUS SUPER SOCCER
9. (3) BUNDESL. MAN. HATTRICK
10. (6) FUSSBALL TOTAL

PERSONAL FAVORITES

CHRISTINE

1. KÖNIG DER LÖWEN
2. ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
3. DIE SIEDLER
4. BIING!
5. TETRIS

TOP SELLER DES JAHRES

1.(1) BUNDESL. MAN. HATTRICK

2. (1) DIE SIEDLER
3. (–) INDIZIERT 2
4. (7) RÜSSELSHEIM
5. (6) FUSSBALL TOTAL
6. (3) ANSTOSS
7. (5) PIZZA CONNECTION
8. (4) WING COMMANDER
9. (8) DER TRAINER
10.(10) THEME PARK

AKTUELLE TOP-GAMES VON GREMLIN

1.ZOOL 2 (CD^{32}) 85%

2. ZOOL 2	80%
3. SHADOW FIGHTER	79%
4. TOP GEAR 2 (A1200)	78%
5. ZOOL 2 (A1200)	77%
6. K 240	77%
7. TOP GEAR 2 (CD^{32})	75%
8. LEGACY OF SORASIL	72%
9. TOP GEAR 2	69%
10. PREMIER MANAGER 3	66%

DAS GROSSE LOS VON MICROPROSE

Daß die Profi-Simulanten von MicroProse/Spectrum Holobyte ihre großen Klassiker für kleines Geld in der Powerplus-Reihe neu auflegen, dürfte den Lesern der Budget-Bühne bekannt sein – aber wußtet Ihr schon, daß es die steilen Teile auch ganz umsonst gibt?!

Wer Top-Simulationen wie **Gunship 2000, F-117A Nighthawk, Dogfight, B-17 Flying Fortress** oder **Formula One Grand Prix** umsonst abstauben will, muß allerdings schon bei diesem Preisausschreiben gewinnen – im Laden sind pro Game zwar nur 49,– DM zu berappen, aber immerhin. Als großer Sieger dieser Competition bekommt man dann sogar alle fünf Programme auf einen Schlag, der Zweitplazierte darf sich seine drei Lieblingstitel aussuchen, und auf dem dritten bis fünfzehnten Platz wartet noch je eine Spitzensim nach Wahl. Doch damit nicht genug, denn bis hin zum 30. Platz haben die edlen Spender von MicroProse Trostpreise in Form von Überraschungspaketen (voller bedruckter Tassen, T-Shirts etc.) springen lassen!

Und weil wir selbst die Ahnungsloseren unter Euch nicht über die Klinge springen lassen wollten, es aber nun mal eine Preisfrage geben muß, haben wir uns auch extra eine gaaanz leichte ausgedacht:

PREISFRAGE:

WAS WIRD BEI DEM SPIEL „DOGFIGHT" SIMULIERT?

A) Hundekampf
B) Flugduelle
C) Windhundrennen

Wer den richtigen Lösungsbuchstaben nicht kennt, hat nun wirklich keinen Preis verdient, was? Alle anderen malen ihn bitte (samt drei Wunschgewinnen, man weiß ja nie, ob und an welcher Stelle man gezogen wird) auf eine Postkarte und schicken diese bis zum unwiderruflichen Einsendeschluß am 13. März 1995 an unsere Adresse. Bedenkt aber auch, daß ohne leserlichen Absender die ganze Mühe umsonst war, der Rechtsweg ausgeschlossen ist und die Mitarbeiter von MicroProse, Spectrum Holobyte und dem Joker Verlag nicht mitmachen dürfen – zumal sie die richtige Antwort mit Sicherheit wüßten. Mit Sicherheit wünschen wir Euch jetzt auch noch viel Glück und jede Menge Spaß beim Abpausen unserer Anschrift!

Joker Verlag
„MicroProse-Los"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

1. Platz – ALLE FÜNF AKTUELLEN TOP-SIMULATIONEN DER POWERPLUS-REIHE

2. Platz – DREI SPIELE AUS DER POWERPLUS-REIHE NACH WAHL

3.-15. Platz – JE EIN SPIEL AUS DER POWERPLUS-REIHE NACH WAHL

16.-30. Platz – JE EIN MICROPROSE-ÜBERRASCHUNGSPAKET

Na, da schau her...

...meint Siegfried M. und bezieht sich auf die herausragende Beurteilung von *Siegfried Copy und -Antivirus* durch die Fachpresse.

Und so urteilt die Fachpresse:

Amiga Magazin 2/94: „Arbeiten in hoher Geschwindigkeit, komfortabel und durch originelle Ideen ergänzt".

Amiga Plus 10/93: „Ein leistungsfähiges Programm, dessen Funktionen leicht zu handhaben sind".

Amiga Spezial 3/94: „Siegfried Copy zählt im Bereich AMIGA zu den besten Kopierprogrammen".

... vereinigt Dos-, Nibble-, Hardware- und CDTV-Copy in EINEM Programm!

Hardwarecopy

Erstellen von Sicherheitskopien von schwerst geschützten Disketten mittels eines Hardware-Zusatz' (gehört zum Lieferumfang). Für Hardwarecopy wird ein externes Laufwerk benötigt.

Linkviren

Prüfen von Link- und Bootblockviren beim Kopieren ohne Geschwindigkeitseinbußen (immer aktuell durch Updates).

DAT:

Archivieren von Disketten auf Festplatte. Optionales Hinzuschalten eines Packers zum Komprimieren der Daten.

DFÜ-COPY

Kopieren von Disketten via Modem. Einfach auch für Einsteiger.

Weitere Funktionen von Siegfried Copy

- Kopiert auch HD-Disketten
- Mehrere Nibblemodi: es werden geschützte + PC- und Atari-Disketten kopiert
- Erkennung von Short- bzw. Longtracks im Deep- Nibble Modus
- Automodus: Disketten einlegen, und der Kopiervorgang startet automatisch
- Deep-DOS-Modus: automatisches Nachkopieren von geschützten Spuren
- Multitaskingfähig, auch während des Kopierens
- automatische Analyse von fremden Sync-Werten
- Multiformat, mehrere Disketten ohne großen Aufwand formatieren

Inland Vorkasse (+DM 5.-) o. Nachnahme (+DM 10.-)
Ausland nur Vorkasse + DM 15.-

Systemvoraussetzungen für beide Programme: Min. 512 KByte, Kickstart 1.3 oder höher, lauffähig auf allen AMIGAs und CDTV.

ANTIVIRUS PROFESSIONAL

...das professionelle Antivirus-Programm für den Amiga!

Virenvorsorge

Komfortables erstellen von Prüfsummen. Durch regelmäßigen Vergleich der Prüfsummen mit den dazugehörigen Programmen kann das Eindringen von neuen/unbekannten Viren frühzeitig aufgedeckt werden.

Virensuche

Überprüfen von Disketten und Festplatten auf alle Arten von Viren (Bootblock-, Link-, Fileviren usw.). Besonderheit: prüfen von gepackten Programmen auf Viren!

Bootblockverwaltung

Einfaches laden, speichern, sichern und installieren von Bootblöcken. Zusätzlich kann eine Analyse auf virulente Programmstrukturen durchgeführt werden.

Weitere Funktionen von Antivirus Prof.

- Suche nach Viren auf Blockebene
- Sichern und restaurieren des RigidDiskBlock einer Festplatte
- Permanente Überprüfung der wichtigsten Systemvektoren
- Durch kontinuierliche Updates immer eine aktuelle Virenerkennung
- Protokollieren der aktuellen Aktion
- Wiederherstellen von IRAK-verseuchten Disketten
- Deutsches Handbuch
- Installation auf Festplatte

DM 79,-

Inland Vorkasse (+DM 5.-) o. Nachnahme (+DM 10.-)
Ausland nur Vorkasse + DM 15.-

Erhältlich auch im gut sortierten Fachhandel
(ADX, Amiga Oberland, APS, Arktis, BBM, Casablanca, GTI, HD Computer, MLC, Media Verlag, BIT, Mükra, Profisoft, Kingsoft, W&L usw.)

Siegfried Soft
Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR
Reichenbergerstr. 12 • 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825847 • FAX: 0561/573179
BTX: SIEGFRIED-SOFT #

Händleranfragen erwünscht

orange promotion, kassel

PD BOX

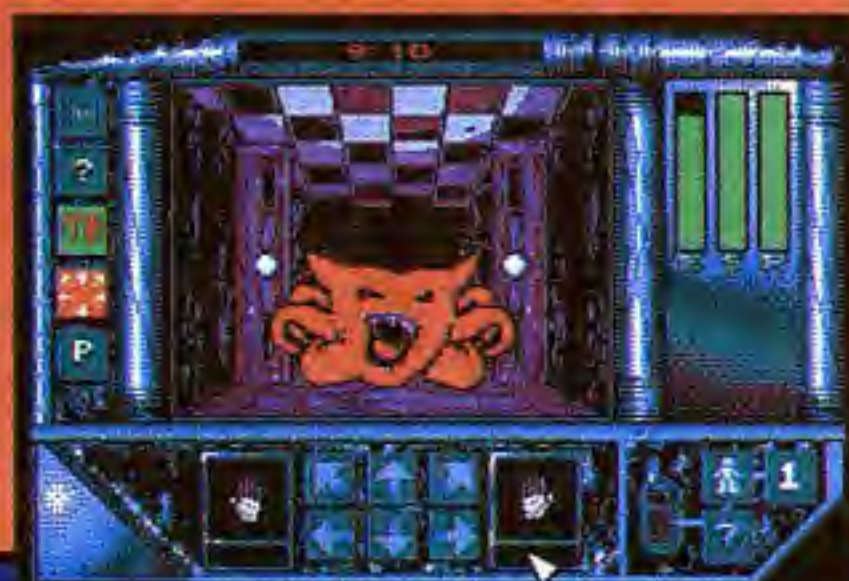
In der PD-Reihe „1200-Mix" findet sich preiswerte Zockware, die insbesondere, aber nicht ausschließlich für AGA-Amigos interessant ist. Und da wir bisher immer nur ein paar Einzelexemplare dieser Serie vorgestellt haben, wird's Zeit für einen ausführlichen Blick auf die aktuellen Ausgaben!

Daß bleistiftsweise die als **1200-Mix Nr. 234** betitelte Scheiblette nach AGA-Power verlangt, liegt eher am beeindruckenden 3D-Intro als am Spiel selbst: **Greenhouse** ist die Konvertierung eines jener LCD-Games, die zu einer Zeit die Runde machten, da der Game Boy noch längst nicht erfunden war. Wie Nintendos Handheld waren diese Frühlingsboten des digitalen Entertainments äußerst handlich, batteriebetrieben und daher zum Mitnehmen bestens geeignet, doch verloren sie aufgrund technischer Limits bald ihren Reiz. Denn wenn alle Animationsphasen der Spielfiguren fest in das LCD-Display eingebrannt sein müssen, kann man sich vorstellen, wie viele es wohl waren – und wie mickrig das daraus resultierende Gamedesign sein mußte. Und so wird hier halt ein Gärtner nach links oder rechts gelenkt, um seine Pflänzchen mittels Insektizid vor immer schneller ankriechenden Raupen zu schützen. Der Spielwert ist somit kaum der Rede wert, doch Sammler werden die originalgetreue Präsentation mit Hires-Optik und Piepssound zu schätzen wissen.

Ebenfalls exklusiv über AGA-Plattformen hüpft **Doctor Strange** auf der **1200-Mix Nr. 236**. Dabei handelt es sich um einen Verwandten des guten alten Dr. Frankenstein, dessen Gen-Labor soeben in die Luft geflogen ist. Die somit kreuz und quer durch das Gebäude fleuchenden Kreaturen gilt es nun einzufangen, wozu man den Dottore per Axthieb Löcher in den Boden dreschen läßt – auf daß die Ausreißer hineintappen mögen und dann durch einen Schlag auf die Rübe in den Mutantenhimmel weiterbefördert werden können. Bloß lernen die Biester mit jedem Level dazu, ändern ihre Bewegungsmuster und können bald nur noch mit Hilfe der Sammelextras (z.B. Sprintstiefel) innerhalb des Zeitlimits erlegt werden. Bemerkenswert an diesem optisch und akustisch nicht unbedingt sehr spektakulären Titel ist seine enorme Spielbarkeit, die an Klassiker wie „Bubble Bobble" oder „Solomon's Key" erinnert.

Die Söldner aus **Taskforce** marschieren über jeden beliebigen Amiga ab 1 MB RAM, um sich in rundenweise ausgetragene Gemetzel im Stil von Krisalis' „Sabre Team" zu stürzen: Per Maus und Icons steuert man einen sechs Kopf starken Trupp Zug um Zug durch futuristische Szenarien und befreit Geiseln aus Feindeshand, erobert Hafenbecken oder absolviert andere Missionen. Ist das Einsatzkommando dafür erst mit Laserwaffen, Schilden, Minen und weiterer (stets limitiert erhältlicher) Ausrüstung ausgestattet, hängt der mehr oder weniger erfolgreiche Verlauf der anschließenden Schlachten allein vom taktischen Können des Spielers ab. Dabei sieht die Optik aus der Vogelperspektive sehr ansprechend aus, der Sound überzeugt, und das Gameplay ist abwechslungsreich – nicht zuletzt die stark differierenden Aufgabenstellungen ma-

Der LCD-Oldie für Raritätensammler: Greenhouse

Spielt sich sehr viel besser, als es aussieht: Doctor Strange

Das SF-Rollenspiel mit dem Action-Extra: Black Dawn 2

chen die **1200-Mix Nr. 244** zu einen heißen Tip für Digi-Militaristen!

Treue Leser der PD-Box werden sich bestimmt noch an den futuristischen Action-Rolli „Black Dawn" erinnern, zumal hier hübsch gruselige 3D-Dungeons im „Beholder"-Stil durchkreuzt, jede Menge Aliens gemeuchelt sowie kleinere Rätselnüsse geknackt wurden – stimmt's? Auf der **1200-Mix Nr. 248** findet sich nun der Nachfolger **Black Dawn 2**, der alle bekannten Qualitäten des Vorgängers und zahlreiche neue Features mitbringt. So stehen jetzt anhand einer Planetenkarte diverse Schauplätze zur Auswahl, wobei in der Shareware-Version zwei Labyrinthe auf zwei dieser Gestirne zu durchwandern sind. Wer die voll spielbare Version mit einem runden Dutzend Welten haben möchte, wird indessen um eine geringe Gebühr nicht herumkommen. Aber man gönnt sich ja sonst nichts, und die packenden Echtzeit-Kämpfe, die vielen Extra-Shops, die feine Optik in AGA-Qualität und die besonders schicke Begleitmusik sind die paar Märker ja auch locker wert!

Im **1200-Mix Nr. 249** wütet mit **Tealth** hingegen eine Ballerei im bewährten „Defender"-Stil: Mit einem laserbewaffneten Raumer düst man links- bzw. rechtsherum durch eine horizontal scrollende Berglandschaft, holt Ufos sowie allerlei andere Feindflieger vom Himmel und schützt die sich am Boden räkelnden Humanoiden vor der Entführung ins All – sprich, über den oberen Bildrand hinaus. So weit, so gähn, doch die spektakuläre AGA-Aufmachung ist megaaufregend! Das turboschnelle Scrolling gerät nämlich selbst bei höchstem Spriteaufkommen nicht ins Ruckeln und ist mit einem hübschen 3D-Effekt im Hintergrund versehen, die Soundkulisse aus Begleitmusik und knackigen FX spornt zusätzlich an. Bedauerlich ist allein der etwas niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad, erfreulich dagegen das faire Spieling sowie die astreine Handhabung, welche selbst Zwei-Button-Sticks nicht verschmäht. Also endlich wieder ein PD-Knaller mit Vollpreis-Qualitäten!

Das Finale bestreiten die Prügelknaben aus **To the Death**, einer tollen Klopperei à la „I.K.+". Auf der Scheibe namens **1200-Mix Nr. 251** warten allerdings nur Duelle für Solisten, eine Hintergrund-Optik und zwei verschiedene Kämpen – es handelt sich ja auch bloß um die Demoversion. Macht aber nix, denn das Gameplay hat's faustdick hinter den Bytes: Die Steuerung ermöglicht problemlos eine Vielzahl von Kicks und Schlägen; auch die beiden hübsch anzusehenden Special Moves (Feuerrad und Dampframme) sind relativ einfach auszulösen. Die trotz ihrer Größe gut animierten Sprites wissen ebenfalls zu gefallen, und die famose Soundkulisse macht selbst dem momentanen Ring-King „Mortal Kombat II" Konkurrenz. Ja, hier wird geschrien, gelabert und gegrunzt, daß es eine wahre Freude ist!

Eine Freude sind auch die sparsamen Tarife, zu denen der Postbote die steilen PD-Teile ins traute Heim karrt. Jede Disk schlägt mit mageren drei Märkern zu Buche, richtet Eure Bestellung einfach an:

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Nicht ganz vergessen sollte man allerdings die Versandkosten, welche je nach Bestellmenge und Versandart (Vorkasse ist günstiger als Nachnahme) variieren. (rl)

Die strategische Eingreiftruppe: Taskforce

Ballern vom Allerfeinsten: Tealth

Bis daß der Tod sie scheidet: To the Death

CRACK

Da die Amiga-Szene derzeit relativ brav ist, hat sich Dr. Freak mal wieder bei den bösen Buben auf anderen Systemen wie dem PC, den Konsolen oder Oldies à la C64 umgehört. Und neuerdings lassen viele Freaks sogar telefonisch in der Redaktion von sich hören…

Warum auch nicht, schließlich ist der Schutz von Informanten erste Journalistenpflicht. Die meisten Anrufe beinhalten aber ohnehin bloß Harmlosigkeiten wie Party-Einladungen; jüngst hat sich jedoch ein Mitglied des relativ unbekannten deutschen Ablegers der Gruppe Fairlight bei mir gemeldet, dessen Ansichten so typisch waren, daß sie hier nicht unerwähnt bleiben sollen:

So schallte mal wieder das alte Argument durch den Hörer, daß der hohe Preis der Spiele das Raubkopieren förmlich zwingend erforderlich machen würde. Ist aber Quatsch, denn nirgendwo (nicht am PC und auf den Konsolen schon gar nicht) kommt die Software derzeit günstiger als am Amiga! Ob der gute Mann das wohl einfach nicht wußte? Aber natürlich weiß er das, schließlich spielt er nach eigenen Angaben am liebsten „Novastorm", dessen Original er für das CD-ROM der DOSe sogar extra käuflich erworben habe. Am Amiga wird also gecrackt, für den PC gekauft – schöne Einstellung. Tja, da braucht man sich aber wirklich nicht mehr zu wundern, wenn Psygnosis die ursprünglich geplante Version für das CD³ nun auf Eis gelegt hat…

Doch wollten wir ja eigentlich ohnehin ein bißchen über den Tellerrand unseres Systems schielen, und da herrscht auf in Ehren ergrauten Compis wie dem 64er, Schneider CPC, Spectrum oder Atari ST mittlerweile das große Schweigen im Walde – selbst Deutschlands prominentester Piratenjäger, der Anwalt Günter Freiherr von Gravenreuth, hat in diesen Gefilden die Jagd jetzt eingestellt. Lediglich in besonders krassen Fällen (falls also jemand Raubis en gros vertreiben sollte) will sein Büro hier noch einschreiten, ansonsten hat man Wichtigeres zu tun. Und obwohl Günni selbst ein erklärter Amiga-Fan ist, trägt er sich mit dem Gedanken, bis Ende des Jahres auch die Cracker auf diesem Rechner nicht mehr zu verfolgen. Ehe jetzt jemand frohlockt: Das würde nicht bloß vorliegende Seite nahezu überflüssig machen, es würde auch der Zukunft unserer „Freundin" sicher eher schaden als nutzen!

Die Post geht aber dieser Tage nun mal auf der DOSe ab, denn hier hinkt die Polizei noch der Entwicklung hinterher. Während die Ordnungshüter nämlich noch Mailboxen und Disketten durchforsten, hat sich das Geschehen längst völlig auf Streamerbänder verlagert – nur dieses Medium ist ja in der Lage, als DAT-Version auch umfangreiche CD-Games schlucken zu können und so die Verteilung über den guten alten Postweg zu ermöglichen. Dabei erfordert die Geheimhaltung zwar so manchen Umweg (die Poststempel reichen von Deutschland bis ins ehemalige Jugoslawien, auf manchen Bändern wurden sogar schon Grüße aus bzw. an Grosny gesichtet!), doch scheinen die Dealer der Bandware damit keine größeren Probleme zu haben. Die hat dafür zumindest momentan noch die Polizei mit dem Erwischen der Dealer…

Am Rande sei noch vermerkt, daß kürzlich wieder ein ganzer Schwung der eigentlich schon abgeschriebenen Calling Cards über Anrufbeantworter in der PC-Szene aufgetaucht ist – dabei ist kostenloses Telefonieren bzw. kostenloser Datenversand via DFÜ doch wie gesagt kein Thema mehr. Ein heißes Thema ist dagegen das stetig anwachsende Lager der Raubkopierer auf den Konsolen; kein Wunder, daß auch hier die Begeisterung der Hersteller inzwischen merklich abgekühlt ist. Ja, wer nicht wegen der ständig aufzustockenden Copystations (zuletzt 32 Bit) abgewandert ist, dürfte mittlerweile Hunderte von Spielen besitzen, von denen die meisten eben nicht mehr offiziell aus Deutschland kommen. Die Games werden einfach auf dicken PC-Festplatten gelagert, und daß Nintendo für jeden zweiten Release einen neuen Kopierschutz entwickelt, stört eigentlich niemanden wirklich. Eher im Gegenteil: Highlights wie „Donkey Kong Country" werden aus purer Bosheit sogar besonders gern und oft verbreitet!

Ist doch aber alles Blödsinn, selbst wenn man die Japano-Soft als erster hat – wer braucht schon das neueste Strategie- oder Rollenspiel mit den Schriftzeichen aus dem Land der aufgehenden Sonne? Nö, egal, ob Amiga, PC oder Konsole, wer raubkopiert, entscheidet sich (wie das Gespräch mit dem Fairlight-Mann ja eindeutig gezeigt hat) gegen sein eigenes System! Hoffen wir also auch für 1996 noch auf Amiga-Games, die ihr Geld wert sind, und freuen wir uns gemeinsam auf die April-Überraschung, die ich im nächsten Heft für Euch in petto habe. So long,

Euer

Demo Galerie

Auch im März schlägt das Herz – dem Kenner vermutlich bis zum Hals, wenn er/sie die coolen AGA-Megademos namhafter Top-Gruppen auf diesen Seiten sieht! Aber nicht, daß Ihr uns jetzt gleich einen Herzkasperl kriegt…

Unterlegt von locker-flockigem Mainstream-Sound läßt die T.R.S.I. Crew hier zu Beginn den Demotitel ins Bild zoomen und serviert dann eine feine Portion in Echtzeit kalkulierter Spaghetti. Ist dieses „Spagettogramm" zart ausgeblendet, dürfen ein paar nackte Schönheiten über eine Riesenhand turnen, was den Blick auf die daneben auftauchenden Credits lenken soll. Es folgen die Hin- und Rückfahrt durch einen blauen Tunnel, an deren Ende man auf eine kleine Murmel trifft, die ihren Weg zwischen gleichzeitig scrollenden und zoomenden Schriftzügen sucht. Er führt sie ins Voxel-Land, das sie auf einer Straße durchhüpft. Zur Erinnerung wird nun nochmals sanft der Titel eingeblendet und lila Sinuslines mit Glitzer-Effekt schlängeln umher. Dann guckt ein alter Clown ziemlich griesgrämig aus der Wäsche, vielleicht behagt ihm ja der folgende (recht abrupte) Musikwechsel zum Hardrock nicht? So, fehlt nur noch der vom Gruppenlogo unterlegte Endscroller über einem Voxelspace-Fenster, und die Show ist gelaufen.

Der Name Andromeda bürgt für Qualität, so auch hier: Wieder haben sich die begnadeten Jungs eine Menge neuer Effekte einfallen lassen! Die Show beginnt mit edlen Sphärenklängen und einem feinen Spiralnebel, ehe der Betrachter blitzartig in den nächtlichen Voxelspace katapultiert wird. Endlich präsentiert ein reichlich schriller Typ den Demotitel, muß aber bald Gouraud-geshadeten Objekten weichen, die sich glühend am Screen räkeln. Jetzt bounct eine wirbelnde Scheinwerferkugel im Takt der Musik herein, nur um gleich wieder von sogenannten Shade Clusters abgelöst zu werden. Im Anschluß wird ein Gnom nach allen Regeln der Kunst verzerrt und verwischt; ist er fix und fertig, hopst eine Art wandelnde Tischlampe durch ein gekacheltes Raytracing-Szenario. Es folgt eine ungemein modisch texturierte Kugel, welche so lange bumpt, bis ein toller Plasma-Zoom in allen Farben und Variationen sie von diesem Schicksal erlöst. Den Abschluß dieses super durchgestylten Kunstwerks bilden Demotitel und Gruppenname, umgeben von blauen Glitterstrahlen.

Mit einer rattenscharfen Phantasiegrafik eröffnet Sanity das neue Demo, dessen Titel und Macher in gewohnt griffigen Fonts folgen. Das berühmte „Demo or Die!"-Motto der Gruppe morpht auch fröhlich herum, ehe hochmodern anmutende Muster quirlige Spielchen treiben. Jetzt wabert und verbiegt sich ein vervielfältigtes Frauenportrait in sanften Wellen, gefolgt von vielerlei Mustern mit den abgefahrensten Effekten. Erst ein expressionistisches Gemälde schafft vorübergehend Ruhe am Screen, doch dann bricht der Sturm so richtig los: Es geht durch einen Tunnel zum Flug über fraktale Gebirgslandschaften, die ihrerseits in einen bunten Voxelspace münden. Ein rotierendes Dotgesicht verwandelt sich nun in eine Hand, und ein Plasmamuster wird durch einen abgehobenen Scroller-Effekt veredelt, ehe erneuter Expressionismus den Höhepunkt des Werks ankündigt – eine fein animierte Kamerafahrt zwischen U-Bahnhof und TV-Tower. Zum guten Schluß wird dann noch ein Mädel erst zu einem japanophilen Comicgirl und dann zu... Thomas Gottschalk gemorpht! Puh...

Die unkonventionellen Schriftzüge der Jungs von Balance verraten eingangs Demotitel und Gruppenname, dann geht's ab in den Chess-Tunnel, an dessen Ende sich die Credits beidseitig ins Bild schieben. Ein gefülltes Vektorobjekt erschrickt sodann vor der fetten Fliege, die mitten am Screen landet; doch ein superfeines Plasma verscheucht die Bestie und schafft Platz für eine erstaunlich biegsame Metallstange. Wer die anschließende Raserei auf der dreispurigen Rennstrecke gewinnt, sieht bei einem Vektorobjekt rot und wird im folgenden Gittergewirr vollends irre gemacht. Jetzt turnt das Gruppenkürzel im Takt hämmernder Techno-Rhythmen – wie die Abstimmung von Musik und Bildern bei diesem Demo überhaupt herausragend geglückt ist. Zum guten Schluß darf man noch eine Lady in Red... Quatsch, im Bett unter die Lupe nehmen, wobei selbst der untere Screenrand Feuer fängt. Vielleicht liegt's aber auch an der Glaskugel mit Blitzfüllung? Jedenfalls bricht das Girl nach dem Endscroller noch in Tränen aus, was wir gut verstehen können: Auch wir konnten von Syndrome gar nicht genug kriegen!

HABEN ODER NICHT HABEN?

Dumme Frage, denn wer sich diese goilen Demos entgehen läßt, dem ist nicht zu helfen. Allen anderen hilft wie immer unsere Infobox bei der Bestellung – have fun! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
ARTIFICE	A1200 + A4000	4,– DM + Porto 2 Disks	Nordlicht PD Service Alter Fischensplad 10, 26506 Norden Tel.+Fax: 04931/16 72 22
NEXUS 7	A1200 + A4000	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mailänder Computer Software, Bärendorfstr.24 46395 Bocholt, Tel.02 871/ 18 51 15
ROOTS	A1200 + A4000	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mailänder Computer Software, Bärendorfstr.24 46395 Bocholt, Tel.02 871/ 18 51 15
SYNDROME	A1200 + A4000	1,– DM + frank.Rückumschlag + eine Leerdisk 1 Disk	Malik Aziz Melschenfeld 102 52076 Aachen

ALLES ÜBER AMIGA-LITERATUR

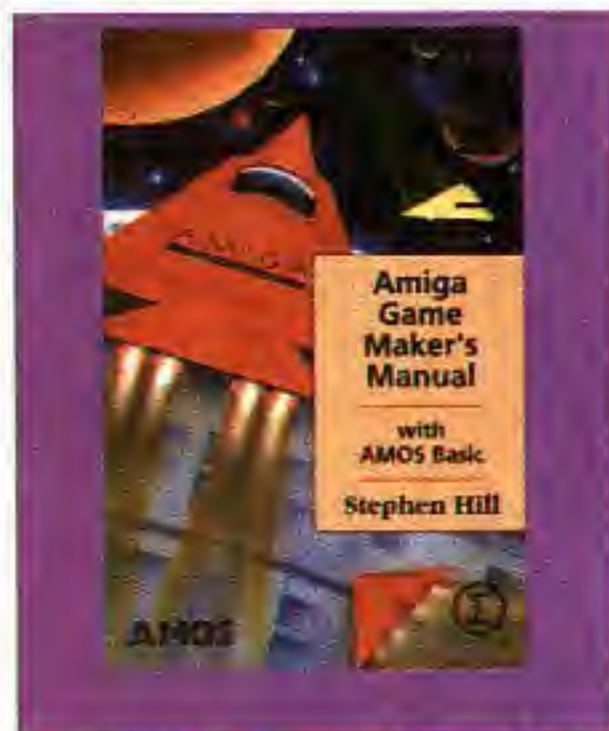
TEIL 1: PROGRAMMIEREN & PROGRAMM-FÜHRER

Alles, was der Amiganer braucht, ist sein Joker – Ende der Marktübersicht. Okay, zumindest in Buchform gibt es noch anderen Lesestoff, der eine neue Brille lohnt. Und zwar so viel, daß das Angebot für ein zweiteiliges Mega-Special reicht!

Trotz der unklaren Situation bei Commodore und des daraus resultierenden Rückzugs etablierter Verlage wie Data Becker und Markt & Technik aus dem Amiga-Markt ist das Angebot an einschlägigen Büchern nämlich immer noch gewaltig! Ihr dürft Euch also in der nächsten Ausgabe auf weitere Schmöker zu anderen Themen (nebst einer kompletten Tabelle) freuen, hier und heute soll es um die Sachgebiete „Programmieren" und „Programm-Führer" gehen. Dabei finden auch solche Druckwerke Erwähnung, die älteren Datums sind und/oder nicht mehr produziert werden – jedenfalls dann, wenn ihr Inhalt nicht an Aktualität eingebüßt hat oder zwischenzeitlich kein gleichwertiger Lesestoff nachgekommen ist.

PROGRAMMIEREN MIT AMOS

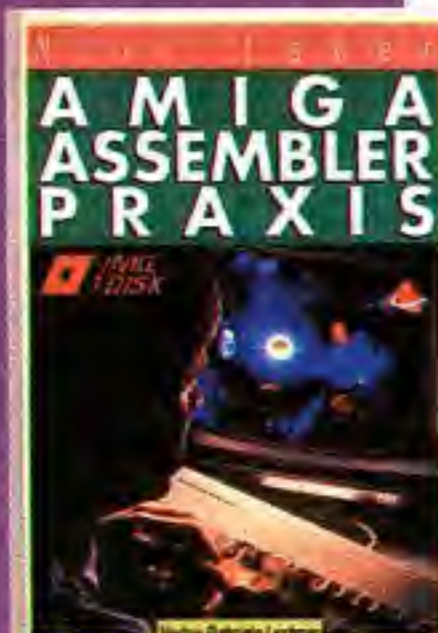
Zu diesem Thema gibt es naturgemäß besonders viel Literatur, etwa das **AMOS Buch** von Hartwig Tauber (Media Verlag, 49,– DM, ca. 310 Seiten), wo anhand von

Beispielprogrammen auf der beiliegenden Diskette der Umgang mit dem populären

Basic-Dialekt erklärt wird. Viel mehr Informationen, als ohnehin in der Anleitung stehen, darf man sich dabei allerdings nicht erwarten. AMOS-Fans, die des Englischen mächtig und speziell am Erstellen von Spielen interessiert sind, sollten daher besser zu Stephen Hills leicht verständlichem **Game Maker's Manual** (Sigma, 19,95 £, ca. 390 Seiten) greifen oder sich in Phils Souths **Mastering Amiga AMOS** (Bruce Smith Books, 19,95 £, ca. 350 Seiten) über die Nutzung von Intuition, Sprites, Fraktalen und weiterer Funktionen unter AMOS, Easy AMOS, Professional AMOS und dem AMOS Compiler informieren. Ein vergleichbarer Band zu „Blitz Basic 2" ist übrigens in Arbeit.

PROGRAMMIEREN IN C

Wer sein Glück mit C versuchen will, findet nur wenig amigaspezifische Literatur: **Das große C Buch** (Data Becker, 69,– DM, ca. 680 Seiten) der Autoren Bleek/Jennrich/Schulz zählt trotz seines Alters – die Erstauflage datiert von 1988 – noch immer zu den umfassendsten und gelungensten Einführungen in diese Programmiersprache. Unter Verwendung des Aztec-Compilers und eines auf Disk beiliegenden Editors wird hier der Umgang mit Menüs, Windows, Betriebssystem-Routinen und dergleichen erklärt. Der Blick hinüber zum PC ist dagegen all jenen zu empfehlen, die mit dem Nachfolger C++ liebäugeln – da diese Programmiersprache größtenteils hardwareunabhängig ist, kann man die Grundlagen genausogut aus der reichlich vorhandenen DOSen-Literatur erlernen.

PROGRAMMIEREN IN ASSEMBLER

Assembler-Einsteiger erhalten in Niki Labers **Amiga Assembler Praxis** (Verlag Gabriele Lechner, 79,– DM, ca. 360 Seiten) eine Einführung in die Maschinensprache unter Nutzung des Betriebssystems bzw. der Hardware. Da es sich dabei aber lediglich

um die kaum aktualisierte Neuausgabe der 1989 im Addison Wesley Verlag erschienenen **Einführung in die Assemblerprogrammierung** handelt, sind die vermittelten Inhalte teils veraltet – mit dem Seka-Assembler und ohne Include-Files geht heutzutage am Amiga nicht mehr viel. Sei's drum, als Lehrbuch eignet sich der Band trotzdem ganz gut, genau wie Stefan Dittrichs **Amiga Maschinensprache** (Data Becker, 49,– DM, ca. 290 Seiten). Dem fortgeschrittenen Maschinisten sind darüberhinaus systemunabhängige Fachbücher zum Thema Motorola-Prozessoren zu empfehlen.

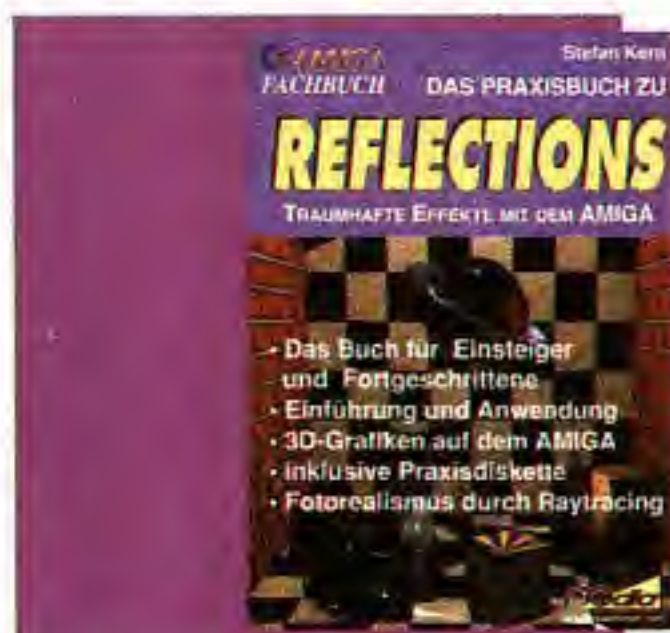
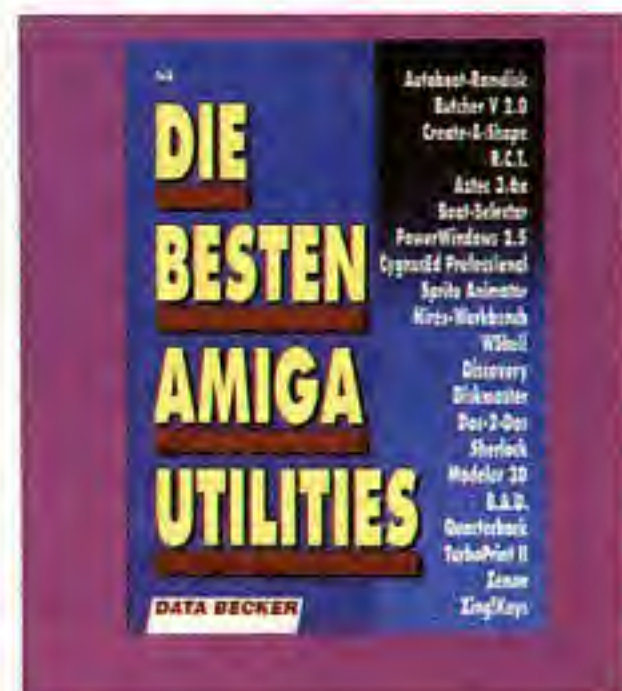
PROGRAMMIEREN IM ALLGEMEINEN

Wie die Systemroutinen der Modelle A500 bis A3000 aktuell unter C und Assembler zu programmieren sind, steht bitgenau in Ralph Babels Monumentalwerk **Amiga Guru Book** (Ralph Babel, 79,– DM, ca. 730 Seiten) – ein Mußkauf, solange man mit der englischen Sprache klarkommt! Das Autorentrio Kuhnert/Maelger/Schemmel hat darüber hinaus unter dem Titel **Amiga Profi Know-How** (Data Becker, 79,– DM, ca. 1020 Seiten) Wissenswertes zum Thema OS- und AREXX-Programmierung zusammengetragen; hier werden sämtliche Register des ECS-Chipsatzes ausführlich erläutert. Wer allerdings Data Beckers Standardwerk **Amiga Intern** (98,– DM, ca. 1100 Seiten) bereits besitzt, wird kaum Neues dazulernen. Noch tiefer hinab in die Tiefen des Amiga-Betriebssystems geht's mit den fünf **ROM Kernel Manuals** aus dem Addison Wesley Verlag. Der trockene Stoff wird zwar in Englisch präsentiert, doch kann der Profi ungeheuer viele Infos aus diesen ROM-Listings ziehen.

PROGRAMM-FÜHRER

Als weiterführende Maßnahme zur wenig ausführlichen Anleitung bietet sich Das **Final Writer Praxisbuch** (Media Verlag, 49,90 DM, ca. 250 Seiten) von Thomas Theuerkorn an, wo neben den Grundfunktionen dieser Textverarbeitung auch viele praktische Shortcuts und Kniffe wie z.B. die Steuerung durch AREXX beschrieben sind. Digi-Künstler auf der Suche nach einem einführenden Nachschlagewerk zum Umgang mit „Deluxe Paint" und „Deluxe Video" werden indessen bei Markus Breuers **Deluxe Grafik mit dem Amiga** (Markt & Technik, 49,– DM, ca. 370 Seiten) fündig, das trotz des Baujahres 1987 noch sehr informativ ist. Ambitionierte Maler dürfen aber auch zu **Das große Deluxe Paint IV Buch** von Langlotz, Terowski und Vignjevic (Data Becker, 39,– DM, ca. 390 Seiten) greifen oder, falls es brandaktuell sein soll, zum demnächst erscheinenden **DPaint V – Crashkurs Animation** (Hippo, 69,– DM, ca. 200 Seiten). Dieser Workshop geht auf die Features des neuesten Programm-Updates ein und liefert dazu noch drei Disketten mit Fonts, Brushes etc. Aus demselben Hause stammen vier etwa 300 Seiten starke Softbooks zum Thema Raytracing mit „Imagine"; für 60,– DM erhält man hier jeweils zwischen zwei und vier Disketten mit Beispielobjekten und Texturen. Ähnliches

in einem Band zusammengetragen hat Stefan Kern in seinem **Praxisbuch zu Reflections** (Media Verlag, 49,– DM, ca. 360 Seiten), denn anhand auf Disk beiliegender Files wird man über den 3D-Editor, Texture-Mapping und sämtliche Features der Programmversionen 2.0 und 2.5 informiert.
Wenn es um Formwandlung geht, sei Walter Friedhubers Workshop mit dem Titel **Morph Plus – Spezialeffekte** (Hippo, 69,– DM, ca. 270 Seiten) empfohlen. Wer ein anderes Programm besitzt, kann sich im Angebot von Gabriele Lechner umsehen, wo man für 29,– DM pro Stück ähnliche Druckwerke zu „Scala", „Monument Titel/ClariSSA" und „Brilliance/Deluxe Paint IV" erhält. Dort gibt's auch Hartwig Taubers praxisna-

hen Schmöker **Faszination Amiga und Video** (Verlag Gabriele Lechner, 79,– DM, ca. 615 Seiten), der zusammenfassend auf die Bedienung der eben genannten Programme eingeht und zudem sehr anschaulich die Funktionen von Genlocks, Digitizern und anderer Video-Hardware erläutert.
Last not least schon etwas älter, aber nichtsdestotrotz empfehlenswert ist Andreas Polks Sammelwerk **Die besten Amiga Utilities** (Data Becker, 39,– DM, ca. 400 Seiten), das kompetent über die Bedienung von Standard-Tools wie „CygnusED", „Quarterback" oder „Turboprint II" berichtet. (rl)

INFO & BEZUG

Hippo Books, Tel.: 089/863 43 42
Hirsch & Wolf, Tel.: 02631/83990
Media Verlag, Tel.: 08387/80 52
AMOS/Software Society, Tel.: 0751/678 06
Verlag Gabriele Lechner, Tel.: 089/834 05 91

Ruhmeshalle

Up & Down

Hätten wir uns ja denken können, daß unsere Fernhypnose jämmerlich versagen würde – aber wartet nur, wir üben noch ein bißchen, und irgendwann kriegen wir Euch doch noch dran! Na, dann reichen wir halt mal die Games rüber: Bei Sierra Soccer jagt seine Mannen übers Digi-Grün
Christian Guthörl, Dinslaken
Mit Pizza Connection kreiert die phantasievollsten Fladen
Thomas Klein, Großostheim
Und mit The Box vergnügt sich
Tobias Oemcke, Nerzweiler

Stromausfall

Mit Mutant Chronicles zieht in den Kampf gegen die Finsterlinge der Dunklen Legion
Gerhard v. Kochansky, Nenslingen
Mit Demonworld läßt Orks und Söldner gegeneinander antreten
René Kachlicki, Berlin

Kicker Cup

In einer Nacht- und Nebelaktion haben wir also den Panzerschrank vom Boß gestürmt – hier ist die Beute, die wir generös unter Euch verteilen: Mit der Compilation The Box kann sich vergnügen
Sebastian Tober, Hannover
Im frühlingsfrischen Joker-Jogger joggen in den noch recht frischen Frühling
Arno Mittelbach, Mainz
Marc Egger, A-Lienz
Thomas Renn, Kiel
Zeitgemäße Zeitanzeige durch die Joker-Watch wird gewährt
Ronny Ansorge, Klein Nemerow
Sven Nickel, Rieneck
Jens Dennhard, Dudenhofen
Nicht weniger zeitgemäß ist das Joker-Shirt, je eins tragen bald
Thomas Möller, Gera
Olaf Geintzer, Buchholz
Thomas Wendlandt, Dortmund

In oder Out

Eure Vorschläge werden in einer der nächsten Ausgaben der Öffentlichkeit präsentiert, für die Ruhmeshalle haben wir aber schon mal unter allen Zuschriften die Gewinner gezogen. Die drei tollen Jotch-Uhren bekommen
Andreas Smolka, Wolfsburg
David van der Ven, Meppen
Torben Schirn, Berlin
Von den drei modischen T-Shirts werden begeistert sein
Oliver Schmidt, Dortmund
Markus Westner, Schw. Gmünd
Markus Tillmann, Mönchengladbach
Über je ein schickes Pad freut sich die Maus von
Peter Loescher, Nürnberg
Björn Polke, Salzgitter
Marko Hitschler, Altdorf

Disney Competition

Genau, Elton John singt den Titelsong, und 20 von Euch dürften jetzt auch in wahre Freudengesänge ausbrechen! Den ersten Preis (König der Löwen, Aladdin, T-Shirt, CD) vergibt Fortuna an
Sabrina Steckhahn, Wolfenbüttel
Die Preise 2 bis 4 (König der Löwen, Aladdin) gehen an
Norbert Grabs, Konz
Gunnar Grimm, Hemmingen
Jens-O. Weinl, Fernwald
Den 5. bis 10. Preis (König der Löwen, CD) erhalten
Patrick Bunk, Dessau
Sandra Tollnick, Herne
Michael Bungardt, Hemer
Stephan Höckt, Marktredwitz
Florian Schultz, Nürnberg
Carmen Schwerdtfeger, Hamburg
Und schließlich und endlich sind die Gewinner der Preise 11 bis 20 (T-Shirt)
Frank Hollenbach, Leer
Andreas Hild, Jesberg
Norbert Lanua, Rostock
Oliver Degener, Rosdorf
Stefan Hellberg, Hildesheim
Sabine Agel, Gladenbach
Dieter Kohser, Wunstorf
Burkhard Menzel, Berlin
Florian Meetz, Gnissau
Carsten Lehmann, Förderstedt

Und das war's auch schon für diesmal. Wir wünschen viel Spaß mit den Preisen und allen Zukurzgekommenen etwas mehr Glück für nächsten Monat. Servus!

Bronkis Branchen Geflüster

ANLAGETIP DES MONATS:

Achten Sie auf den Goldrand — es lohnt sich!

SOFTWARE DES MONATS:

BULLFROG 2000 – GRANDSLAM MATSCH

Nicht mehr gerade neu – zugegeben – aber immer noch der Renner. Ab einer 3860g Keule aufwärts gibt's den vollfetten Sound! In der deLuxe-Version gehört das formschöne Seerosenblatt zum Lieferumfang — nur: was soll ich damit?

HARDWARE DES MONATS:

Die neue 8860g KEULE von MAGIC CLUBS UNLIMITED

Da ist nun das Wunderwerk modernster Technik, das schon im letzten Herbst angekündigt war, zeitlos im Design... Im Inneren schlägt ein rostfreies Herz aus feinstem Solinger Edelstahl und und und. Fazit. Der Abrechner der Zukunft!

HYGIENETIP DES MONATS:

Achten Sie auf den Trauerrand — echte Ferkelei, sowas!!!

Grüß Gott, die Maderl, und servus, die Buam, hallo und willkommen im Land des Wissens, wo das Licht mächtiger Lösungen verirrten Abenteurern heimleuchtet und listige Cheats, Tips und Tricks quasi auf den Bäumen wachsen! Mit anderen Worten: Greift zu, solang der Vorrat reicht!

HILFE!! FRAGEN?!

Lang, lang ist's her, seit der letzte Hilferuf aus den düsteren Dungeons von **Ishar** bis an unser holdes Ohr gedrungen ist! Um so verständlicher, daß sich die Gesichter der gesamten Redaktion urplötzlich zu großen Fragezeichen verformten, als nun ein gewisser Stefan Eidt von uns wissen wollte, wie man denn seine Mannen dazu bewegen kann, Jarels Schwert zu ziehen. Jeder Versuch, den überaus wichtigen Zahnstocher in die Hände zu bekommen, endete mit dem klugen Spruch: „Ihr seid noch zu naß hinter den Ohren". Da Stefans Jungs jedoch inzwischen alle den 10. Erfahrungslevel erreicht haben, dürfte der Feuchtigkeitsgrad des hinteren Lauschlappenbereichs wohl noch von einem anderen Umstand abhängen – nur eben von welchem? Sachdienliche Hinweise nimmt jede Joker-Redaktion entgegen!

Schon wieder steckt ein so furcht- wie ratloser Wikinger in **Heimdall 2** fest: Auf der Insel Her Keryn kriecht eine Schildkröte gemütlich in der Gegend herum und denkt nicht im Traum daran, Heimdall und seine stolzen Nordmänner auf ihrem Rücken übers Wasser zu tragen. Leider sieht es jedoch so aus, als wäre eben dieses gepanzerte Urvieh das einzige zur Verfügung stehende Wasserfahrzeug – die Burschen haben also ein echtes Problem, zu dessen Lösung Ihr nun aufgerufen seid!

Auch die Freunde des kleinen runden CD³²-Silberlings sind vor den Plagen und Nöten, die der Zockeralltag so mit sich bringt, nicht gefeit. Besonders hart hat es allerdings einen eifrigen **Humans**-Spieler getroffen, der bereits seit geraumer Zeit den 29. Level zu meistern versucht: Nach etlichen Stunden Meditation, Psychoanalyse und Gruppentherapie ist er nun der Überzeugung, dieser Level sei unbezwingbar! Wer vermag den armen Irren mit einer detaillierten Lösung vom Gegenteil zu überzeugen?

Im 1. Level des Turms der Magier von **Abandoned Places 2** werden ein Schalter sowie ein Durchgang von je einer Säule verdeckt. Weder rohe Gewalt noch gutes Zureden konnten die beiden Hindernisse bislang dazu bewegen, beiseite zu rücken. Wer weiß, wie man diese standhaften Steinpfeiler aus dem Wege räumt?

Oh, Ihr Weisen aus dem Amiga-Lande, habt Mitleid mit diesen unwissenden Kleingeistern und laßt sie in Eurer unendlichen Gnade einen kleinen Schluck von Eurer Quelle des Wissens kosten! Mit anderen Worten: Schnappt Euch das nächstbeste Schreibgerät, bringt eine Antwort auf obige Fragen zu Papier, stopft sie in einen Umschlag, kritzelt unsere Adresse nebst **Kennwort: Fragen** drauf, und ab die Post! Bei Veröffentlichung Eurer Zeilen sind Euch übrigens neben Danksagungen, Huldigungen und Lobeshymnen Eurer Zocker-Kollegen auch noch ein paar Goldtaler aus Onkel Michaels Geldspeicher sicher.
Habt Ihr Euch hingegen hoffnungslos im Labyrinth der Bits und Bytes verirrt, so schreibt uns – wir werden Euren Hilferuf über diese Seite an unsere kompetente Leserschaft weiterreichen. Für diejenigen unter Euch, die ihre spieletechnischen Unzulänglichkeiten allerdings lieber persönlich vorbringen möchten, gibt's selbstverfreilich immer noch unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Karten zu:

Tips und Cheats zu:

Freezer-Adressen zu:

Wer seine Hände in den Schoß legt, muß noch lange nicht untätig sein…
Denn auch auf den Oberschenkeln lassen sich die neuesten Erkenntnisse zum Thema Cheats, Tips, Tricks, Lösungen, Karten und dergleichen zu Papier bringen! Und ob Ihr's nun glaubt oder nicht, uns ist es absolut schnuppe, wo Ihr Eure Beiträge verfaßt – Hauptsache, Ihr stopft sie anschließend in einen Briefumschlag, legt längere Texte zusätzlich im ASCII- und computergezeichnete Karten im IFF-Format bei, kritzelt untenstehende Adresse drauf und schickt den ganzen Stuff am besten noch gestern ab. Nach eingehender Prüfung durch unser fachkundiges Personal auf Funktionstüchtigkeit, Aktualität und nicht zuletzt Originalität werden wir schließlich entscheiden, ob Euer Material würdig genug ist, diese Seiten zu zieren. Wenn ja, könnt Ihr schon mal 'nen Vogelkäfig aufstellen, denn einige Wochen später werden Euch bis zu 300 deutsche Märkerchen ins Haus flattern…

JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

LÖSUNG

DREAMWEB

Sieben machthungrige Kontrolleure, die durch eine virtuelle Traumwelt das Handeln aller Menschen zu beeinflussen vermögen... Klar, daß eine derartige Horrorvision einem freiheitsliebenden Helden wie Thorsten Nickel arg gegen den Strich ging und er, engagiert von ein paar seltsamen Wächtern, dem diktatorischen Treiben des Siebengestirns ein Ende setzte:

Zuerst einige grundsätzliche Informationen: Zur Benutzung des Computers sind einige Paßwörter von großer Wichtigkeit:
RYAN
BLACKDRAGON
LOUIS-HENDRIX
BECKETT-SEPTIMUS

Diese Codes werden folgendermaßen benutzt: Loggt man sich in den Computer ein, erscheint eine User-ID, z.B. LOUIS. Der erste Befehl, den man eintippt, lautet LOGON LOUIS. Der Rechner will daraufhin den Zugangscode wissen – die richtige Antwort würde in diesem Fall HENDRIX heißen.
So, nun aber mal los: Alles beginnt in der Wohnung von Eden, Ryans Freundin. Wir nehmen unsere Brieftasche (unten auf dem Schreibtisch), gehen ein Bild nach rechts und öffnen den Mikrowellenherd. Den dort gefundenen Schlüssel stecken wir gleich ein und rufen mittels Knopf den Lift. Dieser wird betreten, und der Knopf wird gedrückt... Wir verlassen den Lift und gehen in die Garage unterhalb des Gebäudes. Der Schraubenzieher, der auf der Motorhaube liegt, wird eingesteckt, bevor wir die Garage nach unten verlassen, auf der Straße nach links eilen und zu Sparkys Bar fahren. Wir gehen hinein und reden mit Sparky. Die Cashcard (in der Brieftasche) wird mit dem Card-Scanner benutzt, womit man wieder ein bißchen flüssiger geworden ist. Nun nur noch mit dem Mann, der rechts sitzt, reden, und wir können die Bar wieder verlassen. Als nächstes Ziel wird das eigene Heim angegeben. Der Lift wird verlassen, das nächste Bild nach oben gegangen und das Türschloß der linken Tür benutzt (Codenummer ist 5106). Das Zimmer wird betreten, und die rote Cartridge (liegt neben der Tastatur) wird aufgehoben. Das Interface links im Bild wird geöffnet, die rote Cartridge stecken wir ein. Als nächstes wird der Network-Screen benutzt. Folgende Befehle sind jetzt einzugeben: LOGON ... (wie oben beschrieben) LIST CARTRIDGE READ PRIVATE EXIT. Bevor wir die Wohnung verlassen, nehmen wir noch das Messer (auf dem Bett) mit.
Nächster Zielort ist Louis. Dort angekommen, gehen wir nach links und lassen geschehen, was geschehen muß. Wenn alles vorbei ist, traben wir wieder nach links und eilen dann runter. Das Türschloß wird benutzt (Code: 5238), und wir betreten Louis' Wohnung. Dort reden wir mit ihm, nehmen anschließend die Schuhe mit (an der oberen Wand der Toilette) und benutzen sie gleich. Danach links zum Tisch gehen, diesen öffnen und die Karte mitnehmen. Die Karte wird untersucht, dann verlassen wir die Wohnung. Nächste Station ist Pool Hall. Man geht nach rechts und redet dort mit dem Assistenten. Louis' Karte wird mit dem Lesegerät benutzt, und wir können den Lift betreten. Im Innern wird der Knopf gedrückt, wodurch wir in der Bar landen. Hier wird zuerst mal mit dem Barmann geplaudert, dann zwei Bildschirme nach links gegangen und das Türschloß benutzt (Code: 5222). Wir betreten das Zimmer und labern mit Mister Silverman. Die Cashcard benutzen wir erneut mit dem Card-

Scanner, nehmen die Waffe, die wir erhalten, mit und verlassen die Pool Hall wieder.
Nun fahren wir zum Regency Hotel. An der Rezeption der noblen Absteige wechseln wir ein paar Worte mit dem Hotelangestellten, schieben mal wieder die Cashcard in den Card-Scanner und sacken die daraufhin erscheinende Keycard ein. Der Liftknopf wird gedrückt und der Lift betreten, dann benutzen wir die Keycard mit der Kontrolle und verlassen den Lift. Ein Bild nach rechts und Firepoint (unten im Bild) öffnen. Axt mitnehmen und zurück zum Lift marschieren. Das Messer wird mit der Kontrolle und danach mit dem erscheinenden Draht benutzt. Jetzt wird der Hebel (rechts oben im Bild) benutzt. Wir befinden uns nun auf dem Dach des Lifts. Vorsicht: Nach der nächsten Aktion muß alles schnell geschehen, also lieber hier abspeichern! Die Axt wird mit den Lifttüren benutzt, woraufhin wir durch die Tür können. Jetzt die Axt und gleich danach die Waffe benutzen. Ein Bild nach links und eins nach unten marschieren und, sobald man kann, die Waffe benutzen. Wir befinden uns nun beim Dreamweb. Zuerst wird mit dem Wächter, der rechts von uns steht, etwas geplauscht. Danach gehen wir zwei Bilder nach unten und ein Bild nach rechts. Dort wird die linke Tür benutzt und im Raum dahinter der Schlüssel (aus der Mikrowelle) mit dem Plinth (in der Mitte des Raumes). Urplötzlich finden wir uns in einer Sackgasse wieder. Bevor wir diesen Ort verlassen, setzen wir unsere coole Sonnenbrille auf (Ihr wißt schon, die Sache mit den empfindlichen Augen...). Dann geht's nach rechts und weiter nach unten, wo wir als nächsten Halt unsere Wohnung auswählen.
Home, sweet home (Teil 2). In der eigenen Bude angekommen (Vorgehen: siehe oben), wird wieder der Network-Screen benutzt. Kommandos:
LIST NEWSNET
READ TVSPECIAL
EXIT
Unser nächster Trip führt uns Richtung Channel 6 Studios. Dort angekommen, schleichen wir ein wenig um das Studio herum (drei Bilder nach rechts, drei nach unten und eins nach links). Zuerst wird mit dem alten Mann (scheint wohl der Wächter des Ladens zu sein) geredet, danach wird die Waffe benutzt. Nun können wir uns am Control Panel zu schaffen machen. Nach getaner Arbeit geht's nach links und durch die Tür nach oben. Im Studio sehen wir eine Broschüre auf dem Tisch liegen. Diese wird aufgenommen und gleich wieder fallengelassen. Die Paßcard, die sich unter der Broschüre befindet, wird eingesteckt. Wir traben ein Bild nach links und pfriemeln die Paßcard in das Schloß der unteren Tür. Der Raum wird betreten, der Schraubenzieher mit dem Sicherungskasten (rechts im Bild) benutzt und die Siche-

rung mitgenommen. Da es hier sonst nichts mehr zu tun gibt, verlassen wir den Raum, gehen zwei Bilder nach rechts und durch die obere Tür. Dort klettern wir auf die Leiter. Über der Bühne öffnen wir die Kontrollbox für die Winde (am linken Rand des Geländers), nehmen die kaputte Sicherung heraus und plazieren die neue Sicherung im Kasten. Jetzt noch die Kontrolle benutzen, und wir finden uns gleich beim Dreamweb wieder. Dort heißt es mal wieder den Wächter volltexten, zwei Bilder runtergehen, den Kristall mitnehmen (unten in der Mitte), ein Bild nach links laufen und die rechte Tür benutzen. Das weitere Vorgehen entspricht dem ersten Dreamweb-Besuch (siehe oben).

Wir finden uns vor Sparkys Bar wieder. Eine Flasche lassen wir mitgehen (oben rechts) und fahren zu Eden. Wir betreten die Garage (Code: 2865), rufen den Lift, fahren ins obere Stockwerk und gehen nach links ins Schlafzimmer. Dort wird der Organizer benutzt (auf dem Bett über dem Shirt) und die Taste N gedrückt, bis die Adresse von Sartain Ind erscheint. Wir verlassen die Behausung unserer Freundin und fahren zu Sartain. Dort wird das Türschloß mittels Code 7833 geöffnet und die Firma betreten. Unser Blick fällt sofort auf einen schmucken Computer, den wir selbstmurmelnd aktivieren. Da sich dieses dumme Elektronengehirn jedoch als nicht sehr kooperativ erweist, pusten wir es mit einem gezielten Schuß in tausend kleine Teilchen (wollte ich schon immer mal machen...), traben ein Bild weiter nach links und steigen in den Lift. Dort die Kontrolle benutzen. Achtung: Auch jetzt muß es wieder schnell gehen, also abspeichern! Wir verlassen den Lift und benutzen umgehend den Kristall, der uns auch gleich das Leben rettet. Wir tasten uns ein Bild nach unten vor, untersuchen die Tasche und nehmen die Papiere mit. Jetzt nach rechts und die Treppen hoch. Auf dem Dach gehen wir nach links und sehen, wie sich jemand klammheimlich verdünnisieren will. Nicht mit uns! Wir zücken die Knarre und ballern dem Drückeberger schlichtweg die Fluchtpläne aus dem Hirn... Wir landen mal wieder beim Dreamweb. Wie gehabt labern wir den Wächter voll, gehen runter und benutzen die rechte Tür. Weiterer Ablauf: siehe oben.

Wieder bei Bewußtsein, stehen wir in einer Tiefgarage. Ein Bild links von uns liegt ein herrenloser Drahtschneider auf einem Van herum – logisch, daß wir dieses nützliche Utensil nicht liegenlassen. Einen Screen weiter oben lesen wir die Papiere, bevor wir das Gebäude verlassen. Als nächstes fahren wir zum Boathouse. Dort wird zunächst das Geländer mitgenommen (direkt vor der Figur), dann wird die Flasche mit dem Abwasserrohr benutzt. Nun nach rechts gehen und die Box (links oben im Bild) benutzen. Als nächstes das Geländer mit der Box und die Flasche mit der Box benutzen. Nachdem die Sequenz, die jetzt folgt, vorüber ist, benutzen wir das Loch im Fenster (rechts im Bild), reden mit Frau Underwood und lassen danach die Waffe sprechen. Ab geht's Richtung Dreamweb. Wie immer mit dem Wächter reden, zwei Bilder nach unten gehen, dann eines nach links, dort die linke Tür benutzen usw.

Wir finden uns am Strand wieder. Da es hier nix zu holen gibt, verlassen wir den sandigen Ort und fahren zu Chapels Haus. Dort wird die Mauer benutzt und nach unten aus der Szene entfleucht. In den Trümmern entdecken wir ein Bild (über dem Rohr), das wir uns gleich ansehen. Links daneben befindet sich eine blaue Cartridge, die wir mitnehmen. Wir verlassen das Haus daraufhin und fahren nach Hause. Home, sweet home (Teil 3). In der Wohnung wird die Cartridge mit dem Interface benutzt (die alte Cartridge brauchen wir nicht mehr, also fallenlassen). Als nächstes wird wieder der Network-Screen aktiviert. Reihenfolge der Befehle:

LOGON
BECKETT
SEPTIMUS
LIST CARTRIDGE
READ BRIEF
EXIT

Wir verlassen die Wohnung und düsen zur Kirche. Vor dieser wird der rechte Teil des Tors mit dem Drahtschneider bearbeitet. Nachdem wir uns auf diese Weise Zugang zur Kirche verschafft haben, krallen wir uns im Inneren der heiligen Stätte die Hand des Skeletts. Zwei Bilder weiter unten stehen wir vor einem mächtigen Altar, auf dem sich jede Menge Gerümpel befindet. Wir räumen den heiligen Tisch frei, indem wir alle Gegenstände aufnehmen und sie gleich wieder fallenlassen. In der Mitte des Altars sehen wir nun ein Loch. Wir benutzen unsere Skelettpfote mit dem Loch und schließlich dem Altar selbst. Das daraufhin geöffnete Loch führt (so man es benutzt) in ein Gewölbe mit Topf und Steinsarg. Der Topf wird geöffnet und die Perle mitgenommen. Danach wird der Sarg geöffnet, und die beiden Perlen sowie der Stein werden eingesackt. Alle drei Perlen werden jetzt mit der Steinfliese in der Mitte des Bildes benutzt. Daraufhin öffnet sich eine Tür, durch die wir in den nächsten Raum gelangen. Die beiden Steine dort werden in unser Inventory übernommen, bevor wir ein Bild nach oben gehen und die Statue benutzen. Die obere Platte wird bewegt, bis sich dadurch in der Mitte ein Halbkreis mit drei Linien ergibt. Die untere Platte wird bewegt, bis ein Halbkreis mit einer Linie in der Mitte erscheint. Jetzt wird der Kristall gedrückt – ein Geräusch sollte zu hören sein.

Wir gehen nun zwei Bildschirme nach unten und einen nach rechts. Dort wird der Stein in der Ecke rechts oben mitgenommen. Drei Bildschirme weiter links nehmen wir den nächsten Brocken auf. Danach einen Screen nach oben und einen nach links wandern – wieder werden zwei Steine aufgehoben und in die Tasche gesteckt. Etwas weiter rechts finden wir den letzten Felsbrocken. Nachdem sich auch dieser in unserem Inventar befindet, wird der Wagen mit allen Steinen beladen. Nun den Wagen benutzen und zwei Bildschirme nach unten bewegen. Von dort aus geht's nach links und weiter nach unten bis zu einem Loch, das sich rechts im Bild befindet. Dieses benutzen wir, laufen ein Bild nach links, zwei nach oben und erneut eines nach links, und schon stehen wir vor Dr. Beckett. Sobald wir können, sprinten wir nach rechts aus dem Raum und harren der Dinge, die da kommen mögen...

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Als Rollenspieler der ersten Stunde ist es Rolf Siegel natürlich ein wahres Volksfest, dem armen Christian bei seinen **Legend of Fairghail**-Problemen behilflich zu sein:
DER STAB ist nur am Morgen, solange auf dem Bildschirm die Sonne zu sehen ist, wirkungsvoll. Er setzt sich zusammen aus:
Schlüsselstab: Tempel der Drachendiener Ebene 2, westlich der Treppe. Mithrilkugel südlich der Treppe mitnehmen.
Korona: Untere Zwergenmine Ebene 2. Mit „SPINGO" besänftigt man die Wache. Laßt Euch aus Adamit einen Spiegelschild schmieden und arbeitet Euch damit nach Westen bis zur Korona vor.
Smaragd: Im Schloß nach Süden wenden. Auf dem Weg zum östlichen Turm liegt ein Fischkescher. Im Turm aus Ebene 1 raus und auf dem Weg zum Vampir den Türschlüssel nördlich der Turmtreppen nicht vergessen. Beim Blutsauger (über der Eingangshalle) Mithrilkugel benutzen und zurück ins Treppenhaus eilen. In Turmebene 4, exakt nördlich der Treppen mit „Gefaßter Vampir", die Barriere überwinden und mittels Kescher den Smaragd aus dem Kübel fischen.
DAS SCHWERT AUS STEIN in der Hand eines schnellen Kämpfers verhilft beim Drachen zum Sieg. Leider läßt sich Christians Formulierung nicht entnehmen, ob das steinerne Schwert bereits in Besitz seiner Kämpfer ist. Wenn ja, kann er die Kraft und magischen Fähigkeiten der Truppe ruhig mal ausprobieren. Wenn nicht, muß die Heldengruppe mit einem Heiler hierher zurückkehren, denn nur dieser kann den „Lebensstab zum Entsteinern" des Diebes benutzen.
Wichtiger Tip: Sind Euch alle Abenteurer eingegangen, muß nicht unbedingt ein alter Spielstand geladen werden. Ein Klick auf die Option „Nein" verfrachtet nämlich Eure toten Helden ins Wirtshaus der Stadt Thyn. Entlaßt dort Euren robustesten Charakter und ersetzt ihn durch einen Lebenden. Dieser schleppt die Toten in den Tempel, wo sie gegen einen mehr oder weniger geringen finanziellen Obelix wiederbelebt werden. Danach sofort zurück in die Wirtsstube, um auch dem noch übrigen toten Kameraden zu neuem Leben zu verhelfen.
DAS AMULETT trennt lediglich die obere von der unteren Zwergenmine. Durch die obere erreicht man jederzeit Cyldane. War die Truppe bereits in der schönen Stadt, hat das verlorene Amulett seinen Dienst getan und verschwindet im Rollenspiel-Nirwana. Wer jedoch noch nicht in Cyldane war, läßt seine Jungs bis zum Ableben gegen eine Wand laufen und belebt sie wie oben beschrieben. Für Christians Abenteurer ergeben sich somit zwei Wege:
Mit steinernem Schwert:
1. Vorwärts bis zum Drachen und versuchen, ihn zu besiegen. Gelingt dies trotz aller Schnelligkeits-, Schutz- und Waffenzauber nicht, kann die tote Gruppe in Thyn wiederbelebt werden (siehe oben).
2. Starke, gut ausgerüstete Mannen schaffen es bis zum Abspann.
Ohne steinernes Schwert:
1. An einer Wand totlaufen und in Thyn reinkarnieren oder den ganzen Weg aus eigener Kraft zurücklegen.
2. Eine(n) Heiler(in) aufnehmen und auf dem Hin- oder Rückweg den Lebensstab in der unteren Zwergenmine 1 mittels einer Schießpulverladung (aus der oberen Zwergenmine 3) freisprengen.
3. Der mit dem Lebensstab entsteinerte Dieb schenkt seinen Rettern zum Dank das steinerne Schwert.

Stephan Mallmann führt nun den „Verwandtschaftsbeweis" in **Das Erbe 2**:
Zuerst sollte man in die Bank gehen, aus dem Schrank unter dem ersten Kopierer ein Blatt Ökopapier nehmen und es mittels „Benutzen" in den zweiten Kopierer legen. Anschließend das Zertifikat kopieren und die Kopie dem ungläubigen Tantchen unter die Nase halten. Nach der Entsorgung des Hausmülls und der Problembeseitigung im Badezimmer rückt die alte Schrulle den Schlüssel von ganz allein heraus.

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Vom Schniebel-Schnabel bis zum Po – **Donald**, die Samurai-Ente, gewinnt sowieso! Und wenn nicht, kann sie sich ja bei Maik Gräbert melden, denn der weiß, wie man lahmen Enten auf die Sprünge hilft: Nachdem das japanische Federvieh in einem x-beliebigen Level alle Diamanten eingesammelt hat (sollte im ersten Level kein Problem sein!), färbt sich der Bildschirm bekanntlicherweise rot, und eine eindringliche Stimme quäkt ununterbrochen „Able to Cheat". Diese überaus deutliche Aufforderung können wir freilich nicht ignorieren und geben daher schnell mal ABLE TO CHEAT (mit Leerzeichen zwischen den Wörtern) ein. Eine kurze Tonfolge weist uns darauf hin, daß unser Begehren erhört wurde und uns von nun an folgende Tastenbelegung zur Verfügung steht:
Taste F1: Anzahl der Shilds wird erhöht.
Taste F2: Die Bombs werden aufgestockt.
Taste F3: Ein Jump mehr auf Eurem Konto.
Taste F4: Floats in Hülle und Fülle.

Teuflische Meka-Chickens haben sich zwecks genetischer Vervielfältigung ein paar bunte Eier gegriffen – eine Tatsache, die **Alfred Chicken**, Wächter über Ei und Küken, natürlich nicht auf sich beruhen lassen konnte und nun Level um Level nach den fiesen Egg-nappern fahndet. Wer es dem heldenhaften Hühnervogel dabei ein wenig leichter machen möchte, muß im Titelbild schlichtweg HELPMARK eingeben. Daraufhin erscheint nämlich ein Menü auf dem Screen, in dem sich sämtliche Levels mit den Tasten 1 bis 9, A und B direkt anwählen lassen. Viel Spaß beim Federnlassen wünscht Euch, außer uns, Maik Gräbert.
Hubschrauberpiloten aller Länder, werft die Motoren an, denn dank Jan Müllers Levelcodes könnt Ihr nun mit Eurem **Zeewolf** ungehindert in allen Einsätzen den feindlichen Invasoren zeigen, wo am Heli der Haken hängt:
Einsatz 1: START
Einsatz 5: IMAGO
Einsatz 9: TIBURON
Einsatz 13: ARGUS
Einsatz 17: MARTEN
Einsatz 21: SOCKIN
Einsatz 25: GANNPAY
Nach dem letzten Auftrag erhält man das Paßwort FRAMPAGE, nach dessen Eingabe man zwar wieder im ersten Level abhebt, jedoch diesmal ist's ein Flugzeug (!) vom Typ Kestrels…

Mit den neuesten Codes rund um das CD³² bringen wir jetzt Eure Silberscheiben zum Glühen:

Alien Breed 2:
Level 2: 634197
Level 3: 795166
Level 4: 049813
Level 5: 175992
Level 6: 830521
Level 7: 174170
Level 8: 123459
Level 9: 666666
Level 10: 710515
Level 11: 680518
Level 12: 266162
Level 13: 261057
Level 14: 054076
Level 15: 711222
Level 16: 470914
Level 17: 490902
Wer 10 Extra-Leben vertragen kann, sollte als Levelcode mal 642064 versuchen.
Nach Eingabe des Codes 128128 werden Euch 50.000 CR gutgeschrieben.
Alle Waffen, schön säuberlich auf den Funktionstasten F1 bis F10 abgelegt, stehen Euch nach Eingabe von 767747 zur Verfügung.
Ein Mangel an Schlüsselkarten kann leicht mittels Code 720223 aus der Welt geschafft werden.

Jungle Strike:
Level 2: RX4CZJD3N6N
Level 3: 9WTNMHPZK9L
Level 4: XTHZFB9W4H6
Level 5: V6CBVHGZBVY
Level 6: W76FKXTNPJK
Level 7: TL4PGD3BRTJ
Level 8: 74PCFRVWTSV
Level 9: NSPZBNS6MZD

Beneath a Steel Sky:
Abschnitt 1: 936842
Abschnitt 2: 192837
Abschnitt 3: 304612
Abschnitt 4: 754267
Abschnitt 5: 180283
Abschnitt 6: 052764
Abschnitt 7: 280870
Abschnitt 8: 648912
Abschnitt 9: 409626

Die silbern glänzende Pracht verdankt Ihr übrigens Michael Müller, Cengiz Koc und Martin Dunst.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Soldaten, springt in die Kampfanzüge und setzt den „Knitterfreien" auf, denn wie bereits in der letzten Ausgabe angekündigt, ziehen wir nun mit Helge Kirchhof in die letzten zehn ruhmreichen Missionen von **Cannon-fodder 2:**

Mission 14
Phase 1/4: Unter „Dauerfeuer" nach unten vorarbeiten, Handgranate auf die Tür werfen, anschließend gleich in die linke Ausbuchtung stellen und warten, bis der Pzf-Schütze das obere Gebäude zerstört hat. Dann umgehend in den Heli steigen und nach links unten abdüsen. Der Soldat, der die Munition bewacht, wird mit dem Hubschrauber erdrückt, bevor besagte Mun aufgenommen werden kann. Jetzt müßt Ihr nur noch vor den Türen landen und steigen, bis einer der feindlichen Dorfdeppen mittels äußerst geschicktem Handgranatenwurf das Gebäude zerstört. Wem dies zu lange dauert, der muß eben selbst die Sache in die Hand nehmen.
Phase 2/4: Sofort Munition aufnehmen und Heli abknallen. Daraufhin nach oben marschieren und dabei Gegner und Häuser zerstören. Jetzt von rechts nach links durchschlagen und anschließend von oben nach unten marschieren – dabei alle Gegner und Gebäude zerstören.
Phase 3/4: Von rechts nach links durcharbeiten. Dabei ist besonders darauf zu achten, daß sich die Jeeps festfahren und sich somit leicht zerstören lassen – notfalls sogar Gebäude in Schutt und Asche legen. Zum Schluß unbedingt in den Heli klettern und alles zusammenbomben.
Phase 4/4: Auf der Straße entlangmarschieren und Gegner sowie Gebäude plattmachen. Bleibt auf diesem „Kriegspfad", bis Ihr auf den Jeep stoßt. Dort das Gebäude sprengen und in den Jeep steigen. Auf vier Rädern geht's weiter, bis Ihr den Panzer seht. Zerstört ihn und aktiviert die Schalter.

Mission 15
Phase 1/2: Keine besondere Taktik.
Phase 2/2: Gegner und Gebäude zerstören. Geschütze, auf die Ihr unterwegs trefft, müssen unbrauchbar gemacht werden. Die Befreiten auf die Plattform mit dem roten Kreuz bringen.

Mission 16
Phase 1/3: Sofort nach links eilen, dabei alle Gebäude zerstören. Nun auf der rechten Seite nach unten in einen schmalen Gang laufen. Sobald sich der Jeep festgefahren hat, werden er und das daneben stehende Gebäude in tausend Fetzen gerissen. Danach weiter nach rechts und Munition aufnehmen. Zerstört das Gebäude rechts unten und wartet, bis sich der Jeep (äußerst rechts) festgefahren hat, um ihn schließlich abzuknallen.
Phase 2/3: Nach links vorkämpfen und warten, bis sich der Jeep festgefahren hat. Diesen dann zerstören und die herumstehende Munition aufnehmen. Jetzt immer der Straße entlang nach oben und das Gebäude rechts von Euch sprengen. Weiter nach unten und den dortigen Bau ruinieren. Zum Schluß wie immer alle Gegner eliminieren.
Phase 3/3: Ohne zu zögern nach unten laufen, Hütte zerstören und Munition aufnehmen. Danach in den Jeep klettern, zur rechten Seite fahren und sämtliche Panzer sowie Gebäude in Schutt und Asche legen (kurz aussteigen und Handgranate werfen). Manche Panzer zerstören sich und ihr Gebäude. Haltet Euch jedoch stets in der Straßenmitte auf.

Mission 17
Phase 1/1: Setzt Euch sofort in den Heli und mäht alles nieder, was Euch vor die Linse kommt – eine spezielle Taktik gibt es dabei nicht.

Mission 18
Phase 1/2: Kümmert Euch um den Panzer, bevor Ihr nach unten eilt. Die Pzf-Schützen vor und links von Euch erledigen sich selber, also nur schnell die Munition aufnehmen, weiter unten durch den schmalen Durchgang vordringen (dabei den Raketenwerfer einschalten) und schließlich ganz nach rechts bis zum UFO hasten. Oberhalb der Untertasse den Panzer ausschalten, an der Ruine vorbei rechts das Plateau erklimmen und sofort den Raketenwerfer auf das Panzerfahrzeug rechts unten richten. Danach nichts wie weg, die Munition aufnehmen, auf den linken Brückenrand stellen und den Panzer samt Gebäude zerstören. Im Anschluß daran rechts unten die Brücke überqueren, das Gebäude zerstören und weiter nach oben vordringen. Vorsicht: Grünes Schaf unbedingt abschießen, da es, sobald es berührt wird, explodiert! Jetzt noch schnell alle Gegner ausschalten und den Gefangenen ins Lazarett bringen. Vorsicht: Überall sind Fallen aufgestellt!
Phase 2/2: Pzf-Schützen und Gebäude vor Euch einebnen. Nach oben vordringen und mit gezielten Schüssen die Panzer links und rechts zerlegen. Der zweite Panzer auf der rechten Seite hat ein Doppel-SS – holt es Euch und blast den Rest einfach weg, denn nach Aufnahme dieses nützlichen Teils seid Ihr unverwundbar und verfügt zudem über ein bis zwei Generäle.

Mission 19
Phase 1/4: In den Jeep hüpfen, nach oben tuckern, bis links ein Geschütz auftaucht. Wartet, bis es sich selbst zerstört, bevor Ihr Euch über die Rampen auf die linke Seite nach rechts oben durchkämpft. Über die letzte Rampe in die Umzäunung eindringen und ab in den Panzer. Jetzt den Zaun sprengen, am Rand entlang nach links unten fahren und das Gebäude flachlegen. Vorsicht: Feindliches Geschütz auf Felsvorsprung rechts unten, nicht vergessen! Zu guter Letzt, wie gehabt, den Rest wegputzen.
Phase 2/4: Auf der Straße nach rechts wenden und das Gebäude mit den Türen zerstören. Auf diesem Weg wartet überdies frische Munition auf Euch. Diese Phase ist erst beendet, wenn alle Gegner erledigt und die Gebäude kaputt sind. Ihr könnt freilich auch die wild um sich ballernden Einheimischen umnieten, müßt es jedoch nicht…
Phase 3/4: Ganz an den linken Uferrand bewegen, Munition aufnehmen, umkehren, links unten ins Wasser hüpfen und auf die andere Seite schwimmen. Ohne anzuhalten am Rand nach oben rennen und Pzf-Schützen erledigen. Etwas weiter links ein Gebäude zerstören und links oben ins UFO einsteigen. Die restlichen Gebäude werden von den Pzf-Schützen erledigt – Ihr müßt nur hinter den Gebäuden ein paarmal landen und wieder starten. Übrig gebliebene Soldaten werden mittels UFO erdrückt, die Gefangenen ins Lazarett geschafft.
Phase 4/4: Munition nicht aufnehmen, sondern umgehend schießend über die Brücke rennen und Pzf-Schützen sowie Hütte zerstören. Nun Raketenwerfer einschalten, am Gebäude rechts vorbeilaufen und links das Geschütz eliminieren. Schließlich in das UFO steigen, Gegner erdrücken und Gefangene befreien.

Mission 20
Phase 1/1: Sofort nach links laufen, den Panzer in die Luft jagen, bis zur Mitte zurückeilen und nach unten rennen. Dort das Panzerfahrzeug zerstören, sich nach links unten zur Hütte durchkämpfen und sie samt Gegnern erledigen. Danach ins UFO klettern, nach links unten düsen und in den Panzer steigen. Mit dem Kettenfahrzeug alles niederfahren und schließlich mittels UFO den Gefangenen ins Lazarett transportieren.

Mission 21
Phase 1/4: Auf der rechten Straßenseite nach unten marschieren, dabei das Gebäude zerstören. Anschließend weiter nach rechts unten durchkämpfen. Vorsicht, Panzerwagen, also bloß nicht stehenbleiben!

Unten rechts heißt es dann in den Panzerwagen klettern und nach oben fahren. Vorsicht: Feindlicher Panzerwagen, der sich jedoch meist selbst in die Luft jagt! Die restlichen Panzer (unten links) am besten in die Nähe eines Gebäudes locken, dort hin und her fahren, bis sie sich selbst zerbröselt haben (selbstverständlich könnt Ihr dabei auch selbst Hand anlegen). Kümmert Euch nun noch um die Gebäude und übrigen feindlichen Soldaten.

Phase 2/4: Das vordere Gebäude zerstören, um die Hausecke laufen und am Hydranten haltmachen. Verkehr beobachten und auf der Straße nach oben marschieren. Rechts den Pzf-Schützen erledigen, dabei jedoch weiter nach links oben zur ersten Fahrbahn der anderen Seite vordringen (vergeßt nicht, vorher die Raketenwerfer einzuschalten). Jetzt schießend und auf dieser Fahrbahn bleibend nach unten laufen. Sobald Ihr die Hausecke seht, ein paar Schüsse abgeben, etwas zurückweichen, wieder nach vorne bis zur Straßenecke vorwagen und erneut feuern. Auf diese Weise läßt sich der Pzf-Schütze am besten erledigen. Nun die Straße unter Berücksichtigung des Verkehrs überqueren und sämtliche Gegner erledigen. Danach schnell einen Mann nach oben hinter das Gebäude schicken und dortige Truppen erledigen lassen. Dann wieder zurück und in den Jeep steigen. Fahrt jetzt hinter das Gebäude und nehmt die Gefangenen auf. Begebt Euch nach oben auf die andere Straße (Ihr müßt diese Aktion wohl erst ein paarmal versuchen, bevor's klappt). Von hier aus runter bis zum Zelt kutschieren und die Gefangenen abliefern. Sollte damit diese Phase noch nicht beendet sein, müßt Ihr mit dem Jeep ein paarmal an die Tür fahren, damit sich das Geschütz dahinter selbst zerstört.

Phase 3/4: Im Eilschritt ganz nach unten und weiter ganz nach rechts vorarbeiten. Dort in den Heli klettern und das Schlachtfeld „säubern". Schließlich noch die Gefangenen ins Lazarett fliegen.

Phase 4/4: Die feindlichen Truppenverbände links und rechts umnieten, bevor Ihr Euch um die Mitte kümmert und ganz bis an die Wand eilt. Hier die beiden Türen sprengen und die restlichen Gegner in der Mitte des Szenarios killen. Nun etwas nach rechts gehen, so daß sich der Pzf-Schütze oben rechts selbst erschießt. Jetzt einen Mann rechts oben in die Ecke stellen (ohne Munition), einen Mann stehenlassen und mit einem weiteren Mann (mit Raketenwerfer) nach links eilen, um den Pzf-Schützen zu erledigen. Danach nur noch die Schalter aktivieren.

Mission 22

Phase 1/5: Gleich ab in die linke untere Ecke, von dort aus ganz nach rechts und weiter nach oben in die Mitte. Hier den Pzf-Schützen niederballern, die Munition aufnehmen und in der Ecke rechts oben die Tür sprengen. Danach den kompletten Weg zurück, den zweiten Pzf-Schützen in der Mitte sowie die restlichen Gegner auslöschen. Die übrigen Pzf-Schützen erledigen sich zudem meist selber.

Phase 2/5: Truppe so schnell wie möglich teilen. Eine Abteilung ganz rechts, die andere oben vor der Munition postieren. Nun schnappt sich der untere Trupp die Munition und hält volles Rohr zwischen die beiden Türen der vier unteren Gebäude. Der obere Trupp folgt diesem Beispiel. Solltet Ihr es nicht schaffen, alle Türen mit der vorhandenen Mun zu zerstören, drückt sofort ESC, denn nur wenn alle Türen zerbröselt sind, ist diese Phase erfolgreich beendet.

Phase 3/5: Von links oben nach rechts oben durchkämpfen. Keine besondere Taktik.

Phase 4/5: Sofort nach links eilen, dort Munition aufnehmen, dann nach oben und weiter ganz rechts, um das Gebäude zu sprengen.

Phase 5/5: Ab in das auf dem Gebäude stehende UFO und sofort starten, denn die feindliche Untertasse nähert sich schon. Gelingt es Euch nicht, das Fluggerät zu erreichen, ehe der Gegner das Feuer eröffnet, müßt Ihr Abstand gewinnen und zurückschießen. Der Rest müßte ein Kinderspiel sein.

Mission 23

Phase 1/2: Mit „Rundumschuß-Taktik" nach unten in die linke Ecke rennen und das Gebäude zerstören. Anschließend sofort in den Jeep klettern und die Leute überfahren. Seht zu, daß Ihr dabei auf jeden Fall die Brücke zerstört! Weiter geht's mit dem Geländewagen vor die Gebäude. Dort warten, bis der Feind Handgranaten wirft, dann ab durch die Mitte. Treibt dieses Spielchen so lange, bis Brücke und Gebäude zerstört sind. Der Rest ist abermals kinderleicht.

Phase 2/2: Über die Brücke laufen und den Pzf-Schützen erledigen. Zerstört rechts und links die beiden Gebäude und geht neben dem Jeep in Stellung. Trabt nun mit einem Mann an der Hütte vorbei nach rechts oben zum Zaun und joggt gemütlich auf und ab. Sobald das feindliche Geschütz feuert, weg vom Zaun. Wurde die Absperrung getroffen, krabbelt ohne Umschweife in das Geschütz! Jetzt den Pzf-Schützen rechts und das Geschütz links sowie die untere und obere Hütte zerstören. Letztere ist kaum sichtbar oben links versteckt. Nach getaner Arbeit aussteigen, Munition aufnehmen und zurück zu den anderen. Mit dem Jeep heizt Ihr nun über die einzelnen Rampen nach ganz oben. Haltet links von der Brücke an (jedoch noch vor der Ecke) und knallt die Pzf-Schützen ab. Betretet die Brücke und zerstört das Geschütz samt den restlichen Gegnern.

Mission 24

Phase 1/6: Keine besondere Taktik.

Phase 2/6: Umgehend nach rechts bis zum Punkt auf der Straße vormarschieren und die Gegner abschlachten. Jetzt auf der Brücke zwei bis drei Quadrate nach oben marschieren. Sobald Ihr das Geschütz auf der rechten Seite auf dem Screen habt, müßt Ihr es in Stücke reißen. Dann ein Quadrat weiter und das gleiche auf der linken Seite. Jetzt in den Jeep hüpfen und ganz nach oben fahren. Begebt Euch dabei ruhig über den Bildschirm hinaus und wartet dort, bis der Pzf-Schütze die Hütte zerstört hat. Überfahrt anschließend die Gegner, steigt aus und rennt wild um Euch ballernd nach links vor den Eingang der Hütte. Erst jetzt heißt es Munition fassen und die Hütte zerstören. Steigt in das UFO und schwebt ganz nach rechts zum Panzer. Bevor Ihr jedoch in das Kettenfahrzeug umsteigt, müßt Ihr unbedingt den Pzf-Schützen mit dem UFO erdrücken. Danach nur noch alle Gebäude und Gegner zerbomben.

Phase 3/6: In den Jeep springen, ganz oben und um die Ecke fahren. Dann nach rechts unten wenden, bis zum UFO tuckern, dort einsteigen und alles niedermetzeln, was sich bewegt.

Phase 4/6: Sofort auf der linken Seite die Gebäude zerstören, dann nach links unten und den Pzf-Schützen erledigen. Im Anschluß daran auf die zweite Insel jetten und zwei Gebäude in Schutt und Asche legen. Vorsicht: Grünes Schaf auf der Insel! Weiter unten links die Hütte ruinieren, schließlich ganz oben an die Kreuzspitze düsen und den Pzf-Schützen in der Kreuzecke killen. Die Gebäude auf der andern Seite lassen sich bequem vom Panzer aus (rechts unten) einebnen.

Phase 5/6: Nach oben schwimmen und das Geschütz zerstören. Weiter oben die nächstgelegene Insel ansteuern, das Geschütz links oben und eventuell das rechte UFO eliminieren. Danach das UFO (rechts neben dem zerstörten Geschütz) besteigen und zu guter Letzt alles zusammenbomben.

Phase 6/6: Sofort schießen, was das Zeug hält. Achtung, Zeitlimit.

Wer sich auf dem grünen Fußball-Acker von **FIFA International Soccer** nicht böse verdribbeln will, kommt nicht umhin, Matthias Sterns Bolz-Biebel zu studieren:

Da FIFA Soccer etwas Einarbeitungszeit braucht, z.B. bis man die recht komplexe Steuerung beherrscht, empfiehlt es sich, am Anfang stets die EA-All-Stars zu wählen, da sie alle Werte auf 9 haben und somit ein perfektes Team darstellen. Der passende Gegner dazu ist Qatar, die schlechteste Mann-

schaft im Spiel. Die Dauer der Spielzeit sollte man nicht über 10 Minuten pro Halbzeit anheben, da sonst erstens die Spieler am Ende wie ein paar Schnecken über den Platz schleichen (nur im Simulations-Modus) und zweitens das Ergebnis in astronomische Höhen entgleitet. Die Steuerung des Torwarts kann man eigentlich immer dem Computer überlassen, da er diese Aufgabe recht gut erledigt. Außerdem bringt es, wenn man versucht, sich auf Abwehr und Torwart gleichzeitig zu konzentrieren, nur unnötige Hektik und Aufregung ins Spiel. Am Anfang sollte man im Aktions-Modus spielen, um oben erwähnten Ermüdungseffekt zu vermeiden. Kennt man sich mit dem Programm schon besser aus, bringt der Simulations-Modus natürlich mehr Realitätsnähe. Dasselbe gilt auch für die Abseits-Option.

Nun zu den Optionen, die man vor und während des Spiels auf dem Rasen einstellen kann:

Deckungsspiel: Neben den hierzu schon im Handbuch erwähnten Tips sei noch folgende Anmerkung erlaubt: Den Abwehrbereich läßt man am besten ein ganzes Stück hinter der Mittellinie enden, damit die Abwehr schön zusammenbleibt. Nach vorne stürmende Abwehrspieler sind nicht gerade hilfreich, denn sie werden beim eventuellen Gegenangriff hinten schmerzlich vermißt.

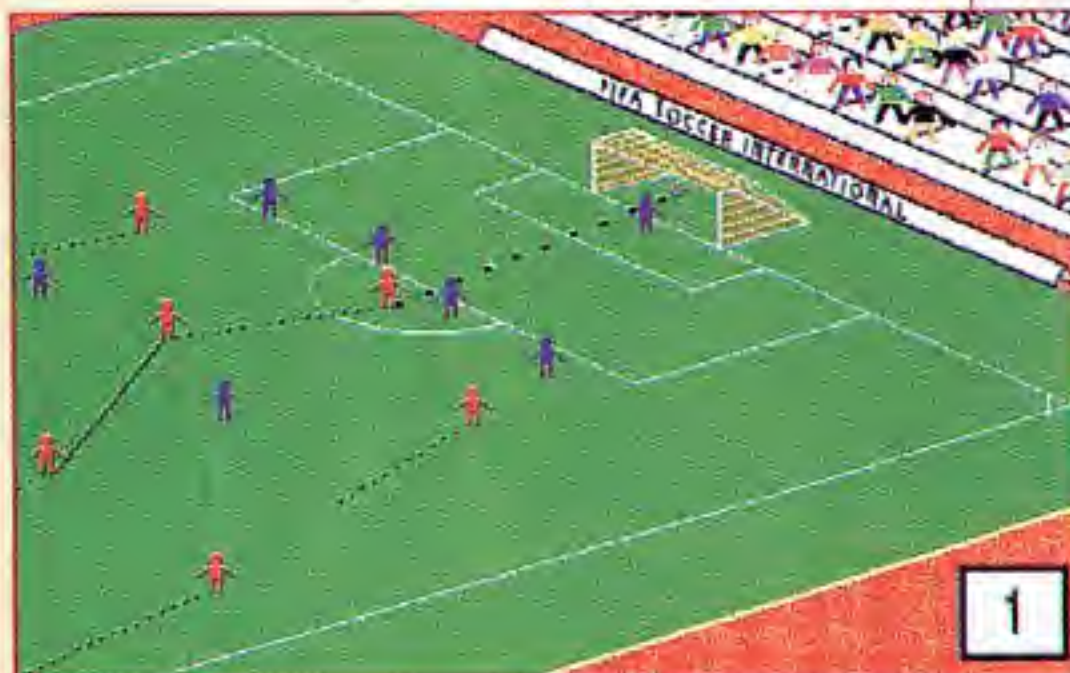
Team-Strategie: Angriff ist die beste Verteidigung. Dieses Sprichwort trifft auch hier zu, denn es ist bedeutend wirkungsvoller, den Gegner in der eigenen Hälfte zu fesseln, um ihm möglichst wenig Chancen auf Gegenangriffe zu ermöglichen. Totale Abwehr ist ziemlicher Schwachsinn, da man damit so gut wie nie eine Torchance bekommt. Selbst in der Verlängerung bringt es nichts, sich damit ins Elfmeterschießen zu retten, da die Spiele hier im sogenannten „Sudden Death" entschieden werden. Abwehr ist zwar nicht ganz so schlecht, da etwas offensiver, aber es gibt bessere Möglichkeiten. Den totalen Angriff sollte man schließlich nur dann starten, wenn man kurz vor Schluß im Rückstand ist und unbedingt noch ein oder zwei Tore benötigt.

Team-Aufbau: Zu empfehlen sind 4-3-3 und 4-2-4, da man damit genug Durchschlagskraft im Angriff hat – was bei diesem Spiel ungemein wichtig ist. Außerdem passen diese Taktiken am besten zur Team-Strategie „Angriff". Man sollte immer mit der 4-3-3 beginnen; wenn es nötig ist, wechselt man eben während des Spiels auf 4-2-4. Allerdings darf man, nachdem man z.B. einen Rückstand aufgeholt hat, nicht vergessen, wieder auf 4-3-3 umzuschalten, da die forcierte, offensive Spielweise den Spielern viel Kondition abverlangt. Die anderen Taktiken kann man ja mal testen – besonders mit defensiveren Team-Strategien sind sie natürlich besser geeignet als 4-3-3 und 4-2-4.

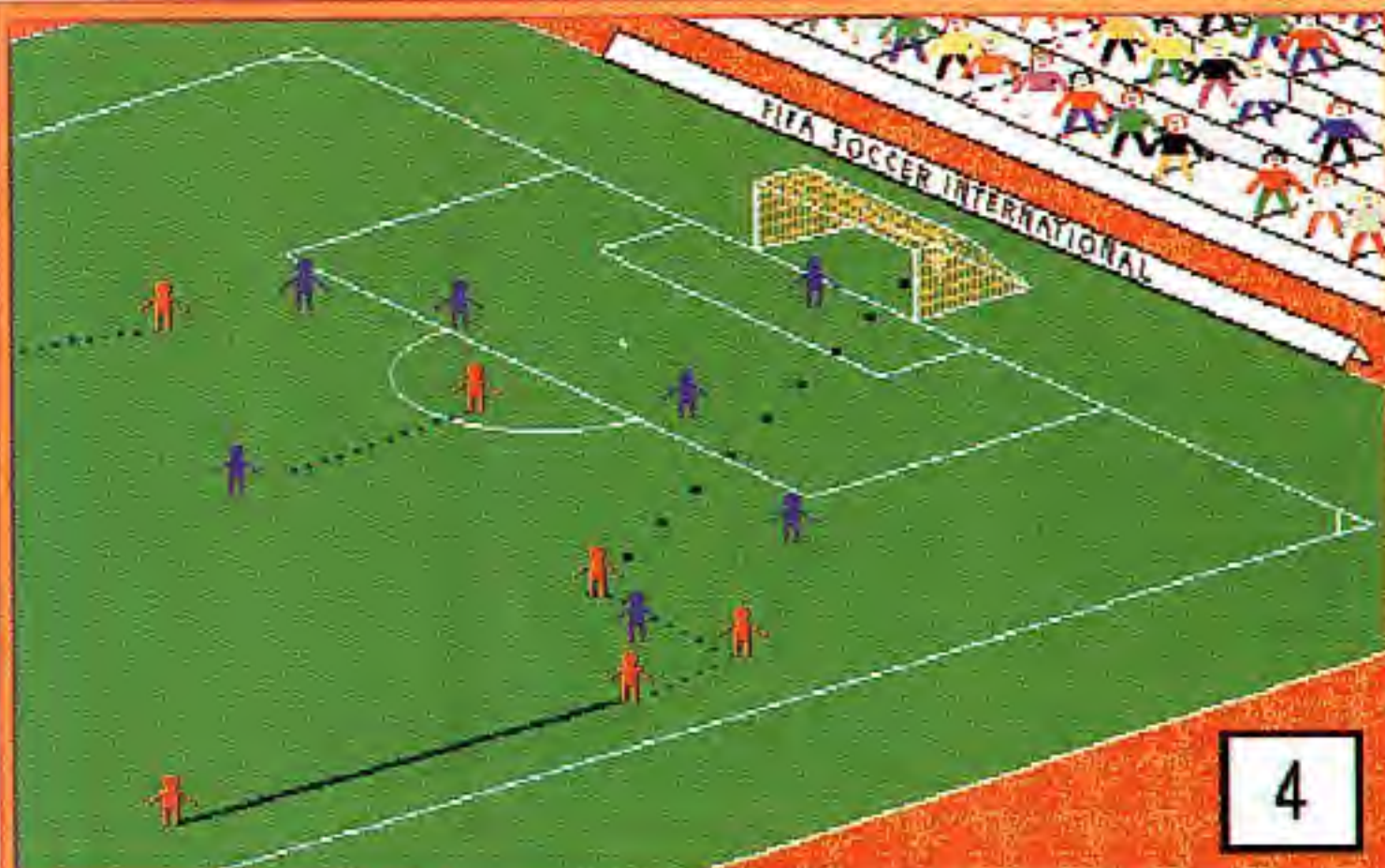
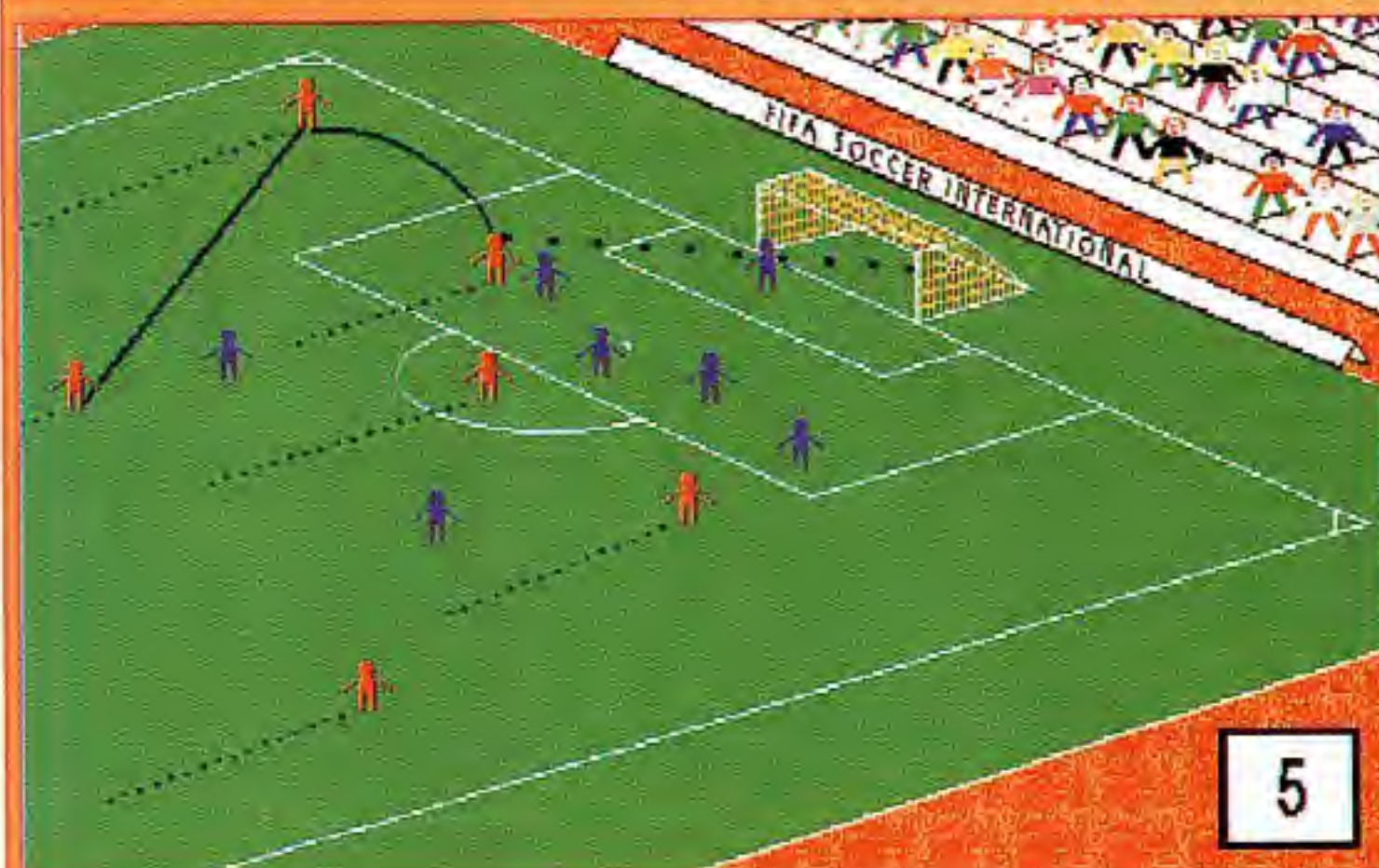
Team-Aufstellung: Der Computer hat automatisch die elf besten Spieler aufgestellt. Allerdings sollte man während des Spiels nicht vergessen, von seinem Auswechslungsrecht Gebrauch zu machen und zwei ermüdete Spieler gegen frische auszutauschen. Das kann besonders einem etwas erstarrendem Spiel neuen Atem einhauchen.

Die meines Erachtens erfolgversprechendste Einstellung ist ein ausgewogenes Deckungsspiel, kombiniert mit der Team-Strategie Angriff und der 4-3-3-Taktik ohne Aufstellungsänderungen.

Während des Spiels auf dem Rasen sollte man folgende Tips beherzigen: Um Erfolg zu haben, empfiehlt sich ein sinnvolles Paßspiel, kombiniert mit einigen Platz schaffenden Dribbeleinlagen. Dabei sollte man aber weder das Paßspiel noch das Dribbeln übertreiben. Es lohnt sich statt dessen, ein Auge auf besser postierte Spieler zu haben und im Bedarfsfall abzuspielen. Vor dem Tor ist vor allem schnelles, überraschendes Handeln gefragt, so daß der gegnerische Keeper z.B. bei Torschüssen nicht mehr schnell genug reagieren kann. Auf diese Weise lassen sich die meisten Tore erzielen. Ansonsten sollte man sich an die Torschußkarten halten oder sie in leicht abgeänderter Form anwenden.

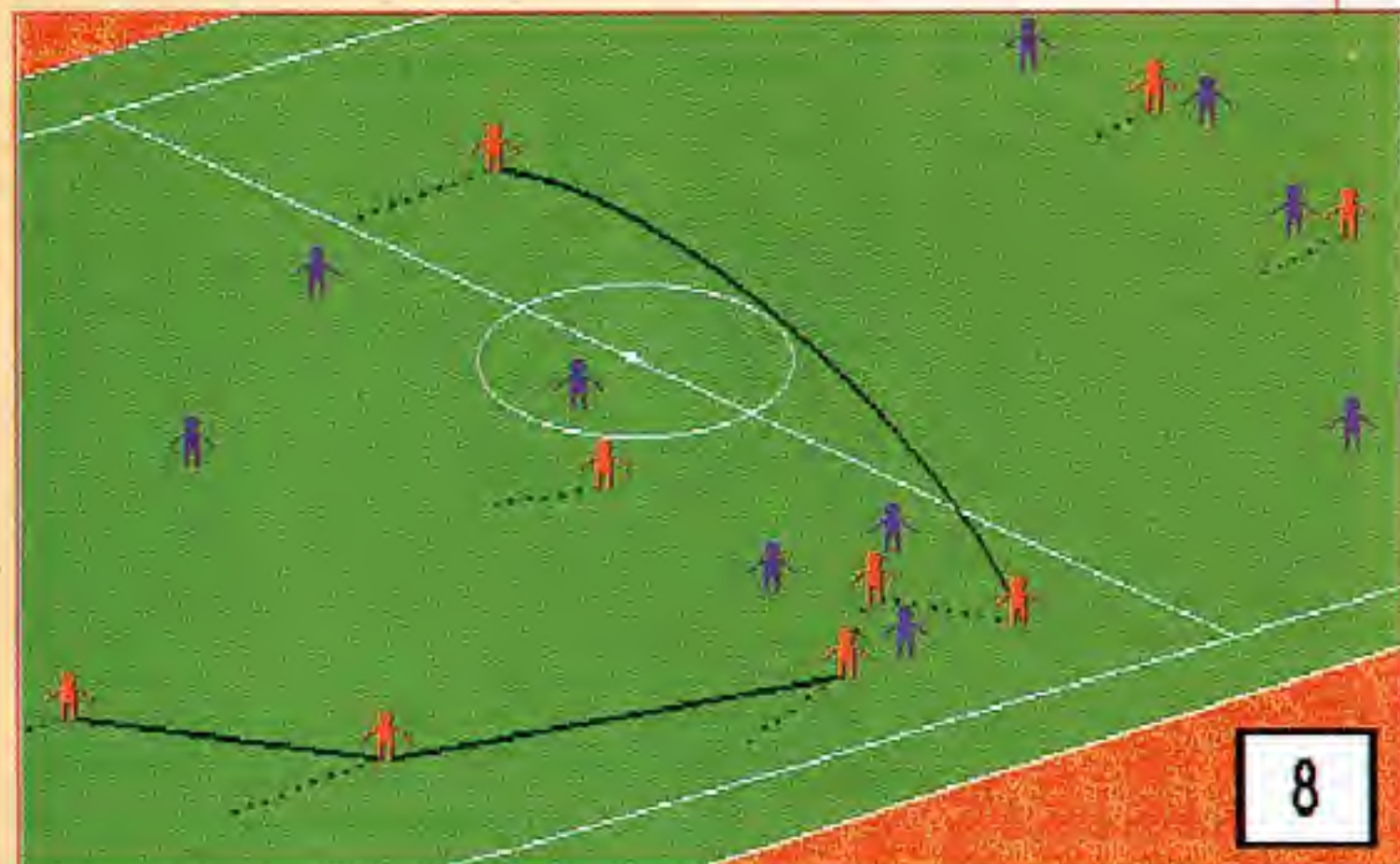
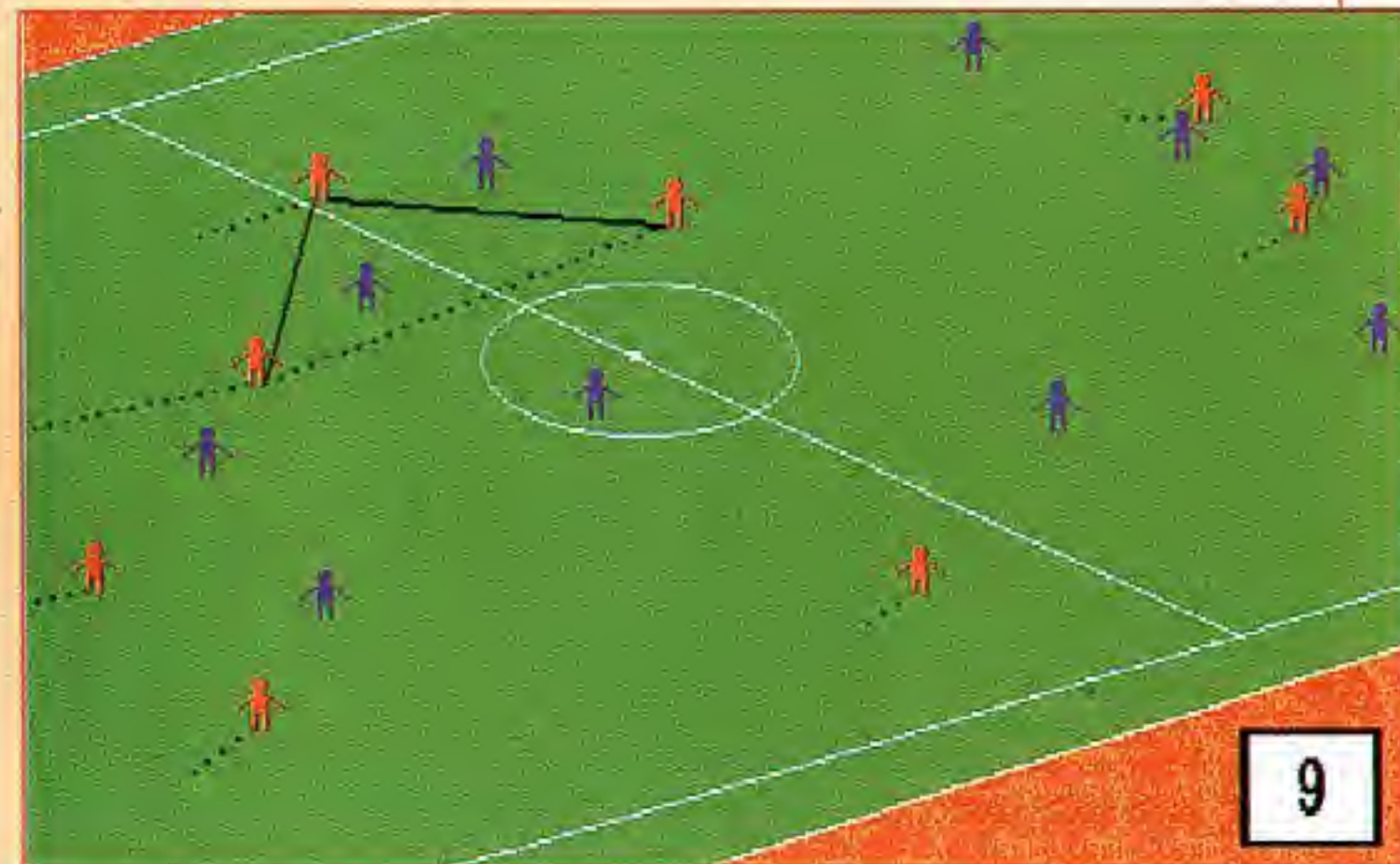
Karten: Bei den Karten wird davon ausgegangen, daß der Spieler mit 4-3-3, der Computer mit 4-4-2 spielt (der Regelfall).

Zu 1): Der zentrale Mittelfeldspieler paßt zum Mittelstürmer, der dann Richtung Kasten marschiert und das Leder kurz vor dem Strafraum mit einem harten Schuß halbhoch in die Mitte des Tores bolzt. Merkwürdigerweise lassen fast alle Keeper so ein Ding rein.

Zu 2): Auf einem der beiden Flügel schlägt man sich mit einem seiner Stürmer bis zur Strafraumecke durch und ballert hoch in die lange Ecke. Eventuelle Abpraller von Latte oder Pfosten kann ein mitgelaufener Spieler leicht versenken.

Zu 3): Ein Mittelfeldspieler schlägt vom Flügel her einen Paß auf einen Stürmer, der dann seinen Gegner umdribbelt und von der Strafraumecke den gegnerischen Torwart mit einem Heber in die lange Ecke überlistet.

Zu 4): Ein Mittelfeldspieler paßt vom Flügel her zu einem Stürmer, der dann seinen Gegner stehenläßt und aus halbrechter oder halblinker Position einen hohen Distanzschuß in die kurze Ecke abfeuert.

Zu 5): Aus dem Mittelfeld heraus spielt man einen Paß zu einem der beiden Flügel, wo ein weiterer Spieler den Ball genau auf den Kopf eines im Strafraum stehenden Stürmers flankt. Dieser bugsi-ert den Ball dann entweder per Flugkopfball oder mit einem normalen Kopfball über die Linie in die lange Ecke.

Zu 6): Man bringt die Ecke so rein, daß der Torwart etwas unter dem Ball herläuft. Dann kann man mit einem am Fünfmeterraum positionierten Spieler den Ball sehr einfach einschießen. Kommt die Pille sehr hoch, drückt man sie mit dem Kopf über die Linie..

Zu 7): Bei Abschlag des Gegners sollte man immer versuchen, einen seiner Spieler im Strafraum zu lassen, um folgendes auszuführen: Sobald der gegnerische Keeper zum Abschlag anläuft, sprintet man mit seinem Spieler kurz vor den Punkt, an dem der Torwart abschlagen wird. Wenn der Torwart dann abschlägt, springt man zum Kopfball hoch und stoppt so den Ball. Das Leder fällt einem daraufhin natürlich direkt auf die Füße, und es ist ein leichtes, am Torwart vorbeizulaufen und ins völlig verlassene Tor zu schießen.

Zu 8): Aus der Abwehr heraus spielt man auf einen der beiden Flügel, dribbelt sich dort etwas durch, um dann mit einem weiten Paß den Flügel zu wechseln. Das verschafft zum einen ziemlich viel Platz und trägt zum anderen recht stark zur Verwirrung des Gegners bei.

Zu 9): Um schnell durchzumarschieren, empfiehlt sich die Verwendung von Doppelpässen, was in diesem Spiel durchaus klappt. Man paßt zu einem Spieler, der dann sofort auf den weiter vorgestürmten Spieler zurückpaßt. Mit Doppelpässen läßt sich viel Platz für gezielte Aktionen, besonders auch vor dem Tor, schaffen. Versucht's einfach öfter mal!

Auch in **Tower Assault**, dem dritten Teil um die böse Brut der Aliens, sind wieder mutige Männer mit mächtigen Metzelinstrumenten gefragt. Das zu „bearbeitende" Territorium und die Anzahl der zu erledigenden Monster sind jedoch diesmal um ein Vielfaches größer als in den Aufträgen davor – ein Umstand, der die detaillierten Levelbeschreibungen von Martin Vetterling und die von René Zenker gezeichneten Karten zu allen Regionen ganz besonders wertvoll werden lassen. Da die komplette Reise durchs wilde Alien-Land den Rahmen dieser Seiten bei weitem sprengen würde, begleiten wir Euch in dieser Ausgabe „nur" bis zum Main Tower – Fortsetzung folgt!

Crash Landing Site: Gleich zu Beginn des Spiels machst Du mit einigen Extras Bekanntschaft: vier Munitionspackungen, zwei Erste-Hilfe-Kästen, drei Schlüssel und 200 Credits. Paß auf die einsatzfähigen Laser auf! Jeder Kontakt kostet logischerweise wertvolle Energie. Es ist natürlich möglich, die Laser zu zerstören, jedoch nicht ratsam, da dies einen erheblichen Munitionsanteil beanspruchen würde. Im südwestlichen Teil dieses Abschnitts befindet sich neben 2300 Credits auch ein Extraleben! Um in den nördlichen Teil der Crash Landing Site zu gelangen, mußt Du in eine Mine treten, die dicht bei wenigen kleinen Steinchen vergraben liegt. Die Explosion zerstört die Felsbrocken und gibt somit den Weg frei. Im nördlichen Teil angekommen, rennst Du solange nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht, und trabst von dort aus durch die untere Tür, hinter der sich ein Area Scan (Überblick über den gesamten Level) befindet. Einige Schritte weiter hinter einigen Steinen liegen noch ein paar brauchbare Items: Munition, First Aid und ein Schlüssel. Lauf jetzt zum Eingang der Civilian Facility. Vor dem Eingang liegt eine Smartcard herum, auf der „Civilian Facility" steht... Der Civilian Complex liegt direkt im Norden – ein guter Start für Deine Colony-Durchsuchung. Hoffentlich wird es dort Überlebende oder Informationen, die Dich über vergangene Ereignisse aufklären, geben!

Civilian Zone 1: Wenige Schritte im Norden liegt eine Smartcard mit folgender Aufschrift: Die Zeichen von Verstümmelung und Tod sind fast überall zu groß... Aber Du mußt weitersuchen und die Quelle dieser Abscheulichkeit ausfindig machen und zurückschlagen... Dein Herz gehört den Toten, und Du schwörst, den grausamen Tod dieser Leute zu rächen. Zum Öffnen der Türen hier benötigst Du keine Schlüssel! Die Aliens sind noch relativ leicht zu beseitigen. Zuerst klapperst Du die Räumchen im Osten nach den üblichen Extras (Credits, Schlüssel, First Aid und Munition) ab. Danach eilst Du nach Norden und liest die Smartcard durch, auf der „Exit Corridor" steht. Dies ist einer von den Corridors, die vom Tower wegführen. Sie verbinden die östlichen und westlichen Colony Grounds. Du kannst über Sector 2 im Osten oder Sector 5 im Westen hinausgehen. Um diese Ausgänge zu passieren, benötigst Du einen grünen Ausweis. Laufe nun immer weiter nach Norden, bis Du eine weitere Smartcard findest: Decklift. Der Lift führt zum zweiten Stock des Civilian Complex. Um ihn zu benutzen, benötigst Du den Decklift-Ausweis. Deine beiden anderen Möglichkeiten sind, über einen der beiden Corridors den Ost- bzw. West-Tower zu betreten. Etwas weiter im Norden findest Du die grüne Ausweiskarte, mit der Du die Tür öffnest, hinter der sich der rote Schlüssel befindet (im Südosten). Gleich daneben, hinter der roten Sicherheitstür, wirst Du den Decklift-Ausweis sehen. Nachdem Du die restlichen Räume nach Credits, Munition usw. durchsucht hast, verläßt Du den Civilian Level 1 via Decklift.

Civilian Level 2: Im nordwestlichen Teil liegt ein blauer Schlüsselausweis. Suche, nachdem Du ihn eingesackt hast, die anderen Räume nach den üblichen Items ab, und begib Dich anschließend zu den Domestic Areas (liegen im östlichen Bereich). Kurz vor dem Hospital wirst Du eine Smartcard finden: Dies ist der Hospitalflügel der Colonys. Nach der Attacke sieht es mehr wie ein Leichenschauhaus aus... Das Hospital liegt im Süden, die Führung hat der Arzt Dr. Matt Cook. Die Tür ist gesichert, hoffentlich ist er noch am Leben. Die Aliens, die sich im Hospitalflügel aufhalten, sind wesentlich hartnäckiger als die bisherigen. So sei es Dir überlassen, ob Du Dir noch die Credits, die dort herumliegen, schnappen willst oder nicht. Vor der roten Sicherheitstür findest Du eine weitere Smartcard: Der Corridor, der zur Brücke zwischen diesem und dem nächsten Tower führt, ist verschlossen und kann nur mit einem bestimmten Ausweis geöffnet werden. Es ist möglich, daß der Arzt, den Du im Hospital Head Office finden wirst, den benötigten Ausweis besitzt. Eile jetzt zur blauen Sicherheitstür und öffne sie: Vor Dir liegt Dr. Matt Cook (oder das, was von ihm übrig ist). Gehe auf ihn zu und sammle die Smartcard, die irgendwo vor ihm herumliegt, ein: Dr. Matt Cook war nicht versucht, die Fortschritte der Brut aufzuhalten... Glücklicherweise hat er immer noch den Sicherheitsausweis in einer seiner Taschen versteckt. Du nimmst den Ausweis aus seiner blutverschmierten Jacke – keine Zeit für Gewissensbisse. Schnell noch die Credits rechts aufsammeln und den Civilian Level 2 durch die rote Sicherheitstür verlassen.

Corridor Zone 1: Wenn Du folgenden Weg gehst, kann Dir nichts passieren: Süden, Osten, Norden, Osten, Süden, Osten, Norden, Osten und ab in den Exit.

Stores Level 2: Achtung, die Energie ist aus! Gehe nach Süden und sammle die Items ein. Paß auf die Aliens auf, die aus den schwarzen Löchern im Fußboden kommen. Laufe jetzt zum Start zurück und gehe von dort aus nach Norden, wo Du vor einer der Sicherheitstüren eine Smartcard finden wirst: Automatisch verriegelte Sicherheitstür. Diese Türen bleiben fest verriegelt, bis alle Lock Units zerstört wurden..., sie sind über diesen Level verstreut. Marschiere nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht. Dann nach Süden – Du stehst jetzt vor einem Lock Unit, welches natürlich zerstört wird. Bewege Dich nach Westen, Süden, Westen und wenige Schritte nach Norden, wo ein weiteres Lock Unit auf die Zerstörung wartet. Arbeite Dich von dort aus nach Süden und etwas nach Westen vor (Du weißt hoffentlich, was zu tun ist). Danach geht's auf folgendem Weg weiter: Norden, Osten, Süden, Westen. Hier nun auch das letzte Lock Unit beseitigen. Nimm jetzt die Beine in die Hand und laufe zum Decklift.

Stores Sector 3: Gehe nach Süden und sammle die Smartcard ein: Ein verstecktes Sicherheitsgewölbe beinhaltet einige brauchbare Items. Um Zugang dorthin zu erhalten, mußt Du alle Sicherheitsterminals zerstören und zwei bestimmte Sicherheitsausweise finden... Es mag zwar riskant sein, besonders weil dieser Level bald explodieren wird, aber es lohnt sich! Wende Dich nach Osten und zerstöre das Terminal. Haste anschließend nach Norden und Westen, wo gleich zwei Sicherheitsterminals zerstört werden wollen. Renne nach Westen und vernichte auch dort das Terminal. Wenn Du nach Süden und Westen läufst, wirst Du ein weiteres Terminal entdecken. Dein nächstes Ziel befindet sich in folgender Richtung: Osten, Süden, Westen, Norden, Osten. Ein siebtes Terminal steht in Richtung Osten, danach geht's nach Norden. Die letzten drei Terminals wirst Du finden, wenn Du nach Westen läufst. Sind alle Sicherheitsterminals erledigt, heißt es, den ganzen Weg nach Osten zurückzulaufen, und wenn es nicht mehr weitergeht, nach Süden, Westen, Süden, Westen zu gehen. Du stehst jetzt vor den Sicherheitstüren (die Schlüssel solltest Du unterwegs schon eingesammelt haben). Also ab in das Sicherheitsgewölbe, die Items einsammeln und folgenden Weg zum Ausgang gehen: Westen, Norden, Osten, Norden, Westen, den

zweiten (!) Weg nach Süden und schließlich nach Westen.
Corridor Zone 6: Gehe folgenden Weg: geradeaus (links), unten, den zweiten Weg nach links und nach oben, zu guter Letzt nach links unten.
Civilian Level 3: Im südlichen Bereich dieses Levels findest Du einen grünen Schlüsselausweis (neben drei Erste-Hilfe-Packungen). Von dort aus bewegst Du Dich nach Norden, dann nach links, Norden, durch die rechte Tür, danach wieder nach Norden durch zwei weitere Türchen, durch die beiden grünen Sicherheitstüren und ein kleines Stückchen nach Westen. Jetzt solltest Du vor einer grünen Sicherheitstür stehen, hinter der sich neben 700 Credits auch eine Smartcard befindet: Warnung! Die Intex-Sicherheit ist in diesem Level höher. Alle manuellen Zugänge zu den Sicherheitssystemen erfolgen ungefähr eine Minute später. Gehe nach Osten, durch die Dir schräg gegenüberliegende rechte Tür und so lange nach Osten, bis Du vor der vierten grünen Sicherheitstür stehst (Vorsicht, dahinter befinden sich nur schwer erkennbare Aliens!). Auf dem Schreibtisch, der sich rechts vom Eingang befindet, steht das vom IPC angesprochene Sicherheitsterminal. Gehe darauf zu und lese das Geschriebene: Control Computer Zugangscode G4 annehmen. Alle roten Türen sind jetzt offen. Warnung: Unsicherheit der Sicherheitssysteme… gehe zu Subsequent Level. Trabe jetzt im Eiltempo nach Westen durch die Dir schräg gegenüberliegende linke Tür, von dort aus nach Süden und durch die westlich gelegene rote Tür.
Corridor 2: Benutze folgenden Weg: Westen, den zweiten Weg nach Norden, etwas nach links, Süden, etwas nach links, Norden, Westen, Norden, etwas nach links, Süden, durch die südlichste Tür, Westen, den zweiten Weg nach Norden und links in den Ausgang.
Engineering Sector 3: Arbeite Dich nach Westen vor und kaufe Dir eine neue Waffe. Du solltest inzwischen schon weit über 100.000 Credits eingesammelt haben. Besorge Dir am besten einen Refraction Laser (High) und einen Body Armour (ebenfalls High). Damit bist Du genau 100.000 Credits los. Gehe nun durch die linke Tür in den nächsten Raum. Dort triffst Du auf eine völlig neue Alienrasse: Cocooned Aliens. Wenn Du auf sie zugehst, werden sie aus ihrer Starre erwachen und Dich angreifen (schneller als die sonstigen Aliens). Marschiere jetzt weiter nach Westen zu den letzten beiden Türen. Im Norden befindet sich der Eingang zum Subsequent-Raum. Klappere zuerst die Räume im Süden nach Extras ab und begebe Dich dann dorthin. Im Sub-Raum klärt Dich eine Smartcard über den Stand der Dinge auf: Power Sub System. Diese Einrichtungen bedienen grüne Sicherheitstüren. Zerstöre die Einrichtungen, damit sich die Türen öffnen. Der Alarm wird aktiviert, wenn hier alles zerstört wird… Neben den insgesamt 4300 Credits und zwei Erste-Hilfe-Kästen wirst Du hier auch einen roten Schlüssel finden. Nachdem Du, wie befohlen, alles vernichtet hast (auch die beiden Tonnen im Südosten), fliehst Du durch die grüne nordöstliche Tür zum Decklift (so ziemlich die Mitte dieses Levels).
Engineering Sector 4: Durch mehrmaliges Benutzen der Taste M (oder unserer Levelkarte) wirst Du es garantiert schaffen, den südöstlichen Bezirk zu erreichen. Hier liegt eine Smartcard: Power Installations. Zerstöre diese Units, um die Energie des Engineering Complex auszuschalten. Der Zugang zu den Türen des Corridors wird daraufhin freigegeben. Sprenge alle zwölf Installationen und sprinte nach Norden, Westen, Süden, Westen.
Corridor Zone 10: Eile nach Süden durch die linke Tür und beseitige jedes Türchen, das Dir den Weg nach Westen versperrt. Wenn's nicht weiter nach Westen geht, rennst Du nach Norden und anschließend zum westlich gelegenen Ausgang.
Science Sector 4: Von Deinem Startpunkt aus geht's nach Norden bis an die oberste Außenwand und von dort aus nach Osten, um den roten Schlüsselausweis zu ergattern. Wenn Du ihn hast, kannst Du Dich an die „Säuberung" des Levels machen! Aliens sind hier übrigens nicht zu finden, dafür jedoch gelbe Roboter, die zwar leichter zu besiegen, aber auch schneller als Aliens sind. Solltest Du Dir noch etwas kaufen wollen, findest Du im nordöstlichsten Bereich ein weiteres Terminal. Nach getaner Arbeit kannst Du die rote Sicherheitstür öffnen und Dich dem ersten Mutteralien zum Kampf stellen. Höchste Vorsicht! Jeder Kontakt ist tödlich!

Auch Renés Karten zu Tower Assault werden aus Platzgründen auf zwei Ausgaben verteilt.

Crash landing site:

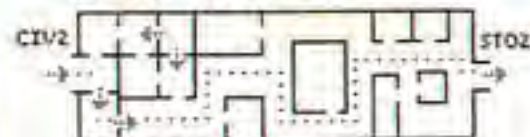
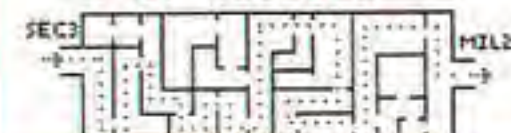
Shuttle>Civ1
oder
Shuttle>Out2
oder
Shuttle>Out5

Crash>x>k>y>K>Sto1
oder
Crash>Out3
bzw. Civ1 statt
Crash

Outdoor sector 2:

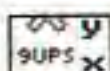
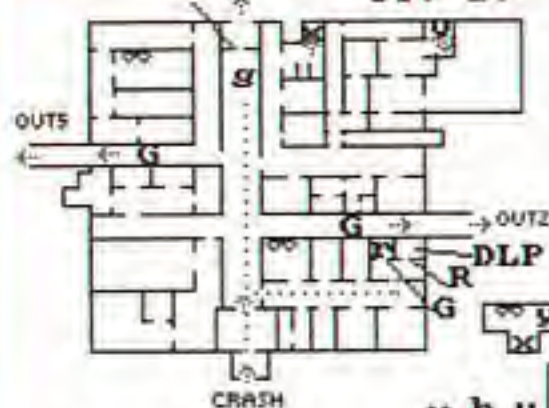
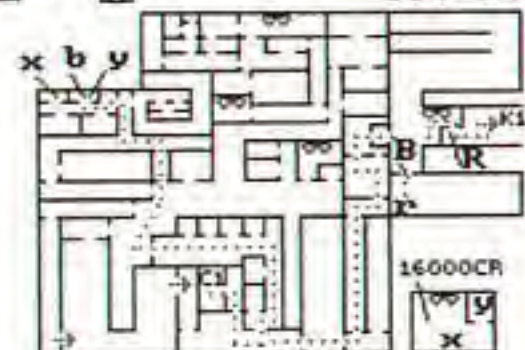
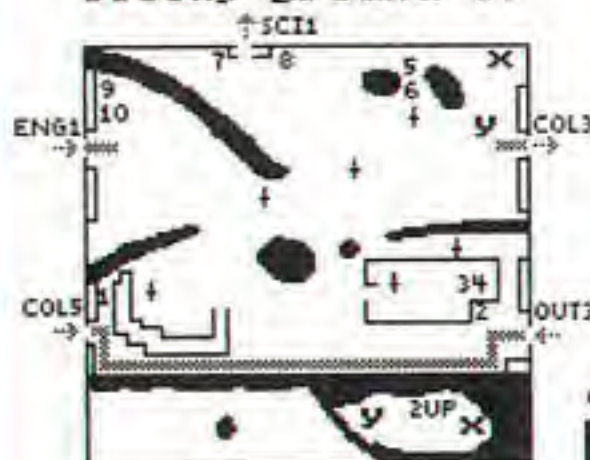
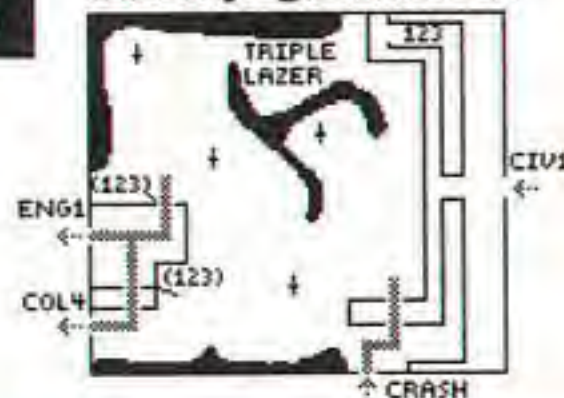
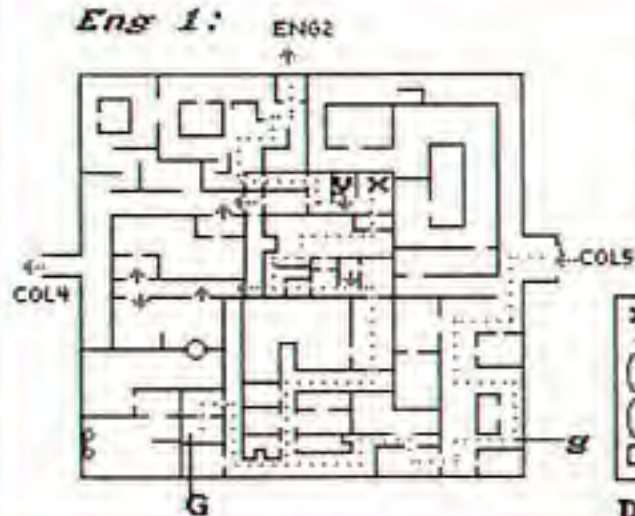
r...roter Key (auch b,g)
R...roter Key erforderlich (B,G)
x...Transporterpunkt (auch y)
1;2...aktivieren / zerstören
↓...Selbstschußanlage
↑...Energietür / Levelausgang
o...zerstörbare Mine (Sci2)
...Terminal
–o–...perforierbare Wand
......schnellster Weg
DL...Decklift
UP...Extraleben

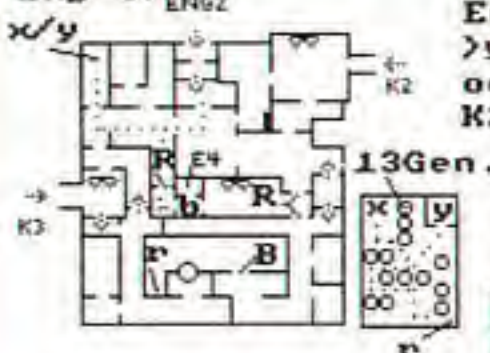
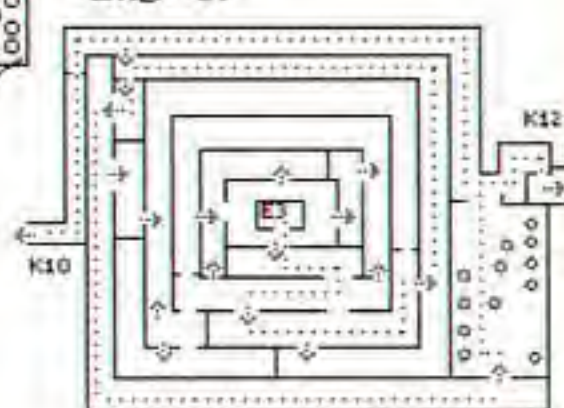
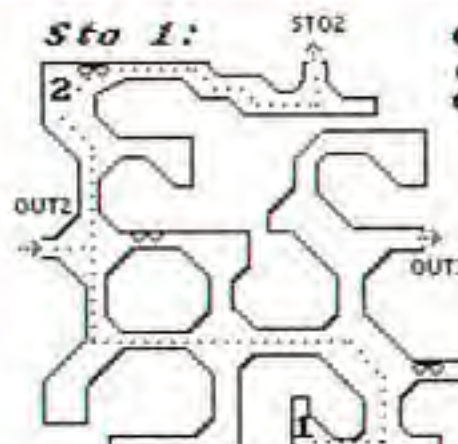
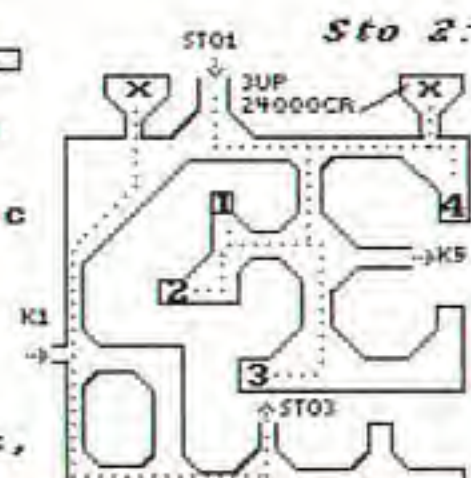
©ReZe

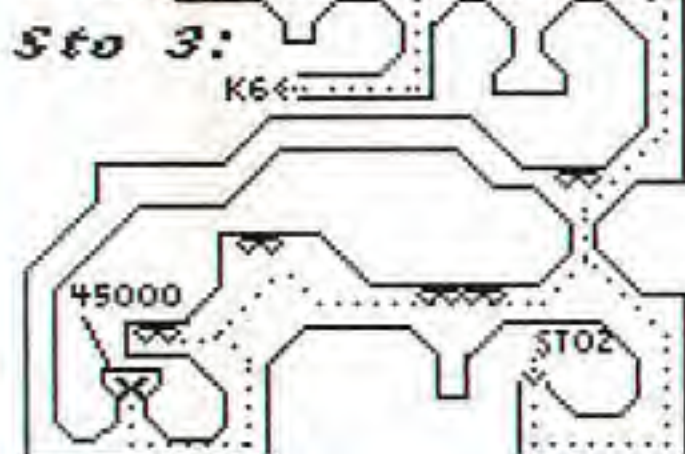
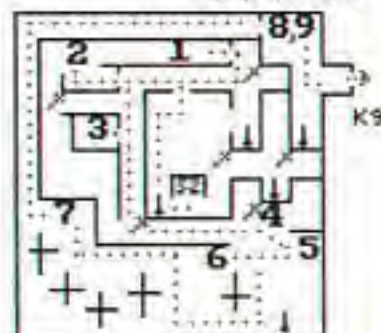
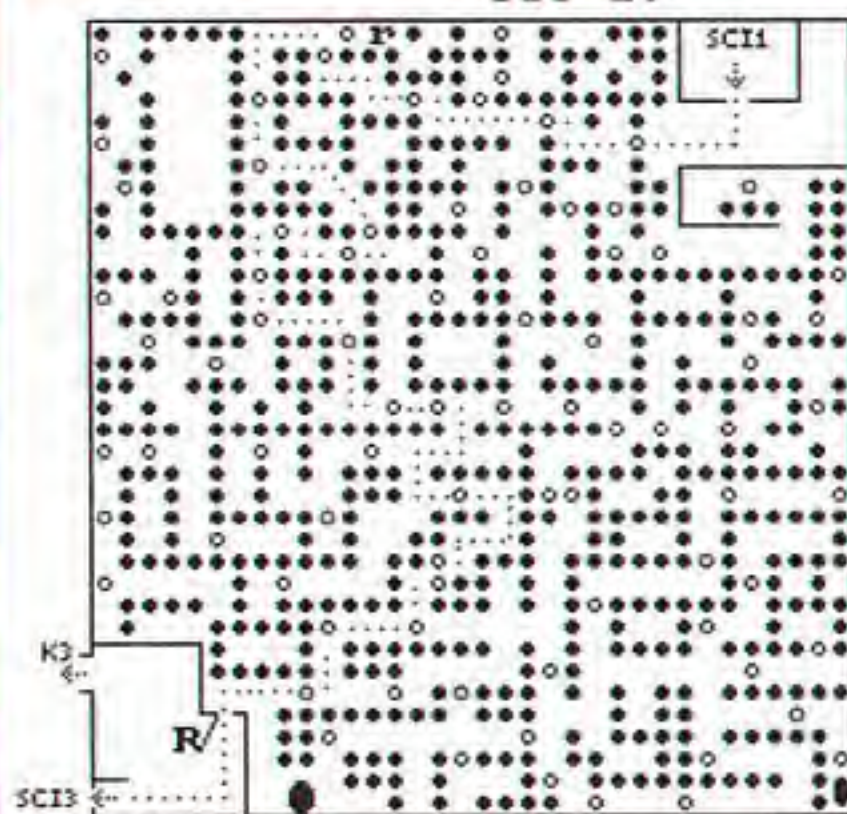
Mil=Military
Sec=Security
Sci=Science
Civ=Civilian
Sto=Storage
Mai=Main
Out=Outdoor
Col=Colony ground
K =Korridor
Eng=Engineering

K 1: (35sec)
CIV2
STO2
K 2: (50sec)
ENG3
CIV3
K 3: (40sec)
ENG3
1UP
SCI2
k 4: (55sec)
SEC3
MIL2

K 5: (60sec)
1UP
STO2
MIL2
K 7: (50sec)
CIV4
STO4
K 6: (60sec)
CIV3
STO3
K 8: (60sec)
STO4
MIL3

K 9: (40sec)
SCI3
SEC3
1UP
K 10: (50sec)
SCI4
ENG4
K 11: (45sec)
SEC4
MIL4
K 12: (50sec)
ENG4
CIV4

K 13: (50sec)
SCI4
SEC4
K 14: (30sec)
SEC4
MIL3
K 16: (50sec)
MIL2
SEC2
K 17: (75sec)
SCI1
ENG2
9UPS

Civ 1:
CIV2
OUT5
OUT2
DLP
CRASH
Crash>g>G>r>R
>DLP>Civ2
oder
Crash>g>G>Out2
oder
Crash>g>G>Out5
Civ1>b>B>r>R
>K1
Civ 2:
K1
16000CR

Civ 3:
K2
K6
K6>g>G>r>60sec>R
>Civ4
oder
K6>g>G>r>60sec>R
>K2
Civ 4:
K12
K7
Civ3>90sec>K7
oder
K12>90sec>K7

Colony ground 4:
SCI1
ENG1
COL3
COL5
OUT3
2UP
Col5>1-10>Sci1
oder
Col5>Col3
bzw. Eng1 oder
Out3 statt Col5
(Transport-
punkt x von
rechts betreten)
Colony ground 5:
TRIPLE
LAZER
CIV1
ENG1
COL4
CRASH
Crash>1-3>(1-3)
>Eng1
oder
Crash>Col4
bzw. Civ1 statt
Crash

Eng 1:
ENG2
Col5>g>G>x
>DLP>60sec
>y>Eng2
oder
Col5>Col4
COL4
COL5
x
y
g
G
DLP

Eng 2:
1,r
ENG1
ENG3
7
6
2
3
G
K17
5
r
R
g
up
4
R
Eng1>1-7>60sec
>Eng3
oder
Eng1>K17

Eng 3:
ENG2
x/y
K2
R
E4
b
R
13Gen.
K3
r
B
x
y
r
Eng2>x>r>13Gen.>60sec
>y>R>b>Eng4
oder
K2 bzw. K3 statt Eng2
Eng 4:
K12
K10
E3
Eng3>12Gen.
>25sec>K12
oder
Eng3>12Gen.
>25sec>K10

Sto 1:
STO2
2
OUT2
OUT3
1
Out2>1-2>45sec>Sto2
oder
Out2>Out3
Sto 2:
STO1
x
1UP
24000CR
x
1
4
K5
2
K1
3
STO3
Sto1>1-4>x>60sec
>Sto3
oder
Sto1>K5
bzw. K1 statt
Sto1
(Bonusraum x:
Sto1>von rechts,
K1>von unten!)

K1
K2
Sto 3:
K6
45000
STO2

Sci 2:
SCI1
r
K3
R
SCI3

Sci 1:
SCI2
COL4
K17
COL3
Col4>Terminal
>Sci2
oder
Col4>Terminal
>Col3
bzw.
K17 statt Col4
Sci 3:
8,9
2
1
3
K9
7
4
6
5
Sci2>1-9>120sec
>K9
oder
Sci2>K9

Kampfpilot Klaus Herbers hat sich die Mühe gemacht, alle wichtigen ***Jungle Strike***-Missionen zu kartographieren und dabei sämtliche Punkte, an denen versteckte Goodies wie Amour-Repair, Munition, Sprit, etc. zu finden sind (sofern sie nicht sowieso auf der Bordkarte erscheinen) zu verzeichnen. Levels, für die keine Karte existiert, haben auch keine Geheimnisse!

FREEZER ECKE

Shaq-Fu: Wem die Credits ausgehen, der kann mittels Adresse 0479F1 für Nachschub sorgen. Dies gilt übrigens für alle Kämpfer!

Top Gear 2: Wenn Ihr schon immer mal im 4. Gang anfahren wolltet, dann ändert doch einfach den Wert der Adresse C121E3 auf 04 bzw. 05 (je nach Motor). Die Anzahl der noch zu fahrenden Runden steht in Adresse C12B09. Wird der hier zu findende Wert, sobald Ihr Euch weit genug nach vorne gefahren habt, auf 05 gesetzt, ist das Rennen beendet.

Zeewolf: Die Munitionsvorräte der Cannon lassen sich über Adresse C44493 aufstocken. Wem die Raketen ausgegangen sind, dem verhilft Adresse C44463 zu neuen Flugkörpern. Die Anzahl der AAMs könnt Ihr über Adresse C4447B manipulieren. Wie viele Geiseln Ihr bereits befreit habt, steht in Adresse C444C3. Ein paar Extra-Leben könnt Ihr Euch schließlich über Adresse C441E5 besorgen.

Ruff 'n' Tumble: Mehr Geld verschafft man sich am besten über Adresse 003E51. Der Wert der Adresse darf allerdings nicht FF erreichen! Die Anzahl der noch einzusammelnden Murmeln steht für Rot in Adresse 003E45, für Grün in 003E47 und für Blau in 003E49.

All die schönen Freezercodes verdankt Ihr dem Forscherdrang von Stefan Schwertner.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	3/92	Freezer
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien World	5/92	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	8/94	Tip/Karten
Ambermoon	8/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Anstoß World Cup Ed.	1/95	Tips
Antares	9/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/93	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tip
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
ArmourGeddon	8/91	Tip
ArmourGeddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train ck	11/93	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/93	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Banshee	11/94	Tips
Banshee	1/95	Tip
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Command	4/91	Tips
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	3/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast II	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Benefactor	10/94	Codes
Beyond the Gloss	9/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	6/94	Lösung/Karten
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	10/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Boulderdash	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brian the Lion	1/95	Cheat
Brutal Football	5/94	Codes
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bubble & Squeak CD	2/95	Codes
Bug Bomber	2/93	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Man. Hattrick	1/95	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cannonfodder	3/94	Tips/Freezer
Cannonfodder	4/94	Tips
Cannonfodder	5/94	Tips/Frz.
Cannonfodder	10/94	Tip
Cannonfodder 2	2/95	Tips/Freezer
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Christmas Lemmings	2/94	Codes
Christoph Kolumbus	3/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Cosmic Spacehead	2/95	Codes
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	2/92	Cheat
Darkmere	1/95	Lösung/Karten
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Clou! CD	2/95	Codes
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Die Siedler	1/95	Tips/Karte
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/93	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/93	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragonstone	2/95	Codes
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/92	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elfmania	6/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Enduro Racer	5/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	2/92	Codes
E-Swat (Ind.)	7/91	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/92	Tip
Eye of the Beholder 2	3/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Fairy Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fatman	7/94	Cheats
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	2/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	7/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Garfield	10/91	Tip
Gauntregon's Domain	3/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	3/91	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Goal!	7/93	Karten/Tips
Gobliiins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hanse - Die Expedition	11/94	Tips
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	8/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Hellowoon	9/91	Tip
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Innocent until Caught	3/94	Lösung
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Invest	5/91	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond III	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Cavemen Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/93	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jungle Strike	1/95	Codes
Jungle Strike	2/95	Freezer
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/93	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
KGB	2/95	Tip
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	3/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Knightmare	2/95	Tip
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 2	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Life & Death	9/93	Tips
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	2/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Litil Divil	2/95	Lösung/Karten
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	8/91	Codes/Cheat
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tip/Karten/Freezer
Lotus 2	11/92	Codes
Lotus 3	12/93	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/93	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Man. Utd. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Marvins Marvellous Adv.	1/95	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mega lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xenon	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortal Kombat	4/94	Cheat
Mortal Kombat 2	2/95	Tips/Freezer
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Blobby	1/95	Codes
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	
Tips/Karten/Freez.		
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Warriors	7/95	Klassiker
Oh no! More Lemmings	1/93	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Oscar	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse - Hot Numbers	3/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/93	Cheat
Pirates on the High Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	7/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	3/93	Codes
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (Ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/92	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	4/92	Codes
Qwak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Quik - The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Return of Medusa	11/91	Cheat
Reunion	9/94	Tips
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Rings of Medusa	1/95	Klassiker
Rise of the Robots	1/95	Tips
Rise of the Robots	2/95	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Rüsselsheim	11/94	Tips
Saint Dragon	7/91	Cheat
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/93	Lsg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shaq-Fu	2/95	Tips
Shinobi	9/91	Codes
Silent Service 2	1/93	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/93	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Sim City 2000	1/95	Tips
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tips
Simpsons	3/93	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	5/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
[illegible]	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	6/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	2/93	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Stundenglas	7/91	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars 2	7/91	Cheat
Super Cars	1/95	Klassiker
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Superfrog CD	2/95	Codes
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Stardust CD	2/95	Codes
Super Wonderboy	8/91	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (Ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Targhan	7/91	Codes
Team Yankee	3/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Telekommando 2	3/94	Lösung
Terminator 2	2/92	Cheat/Frz.
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/93	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Top Gear 2 CD	2/95	Codes
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Tower Assault	2/95	Codes/Freezer
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turn 'n' Burn	10/91	Codes
Turrican III	7/94	Cheats
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Universe	12/94	Lösung
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Vaxine	10/91	Cheat
Vixen	7/93	Lösung
Vroom	4/93	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzone (Ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/92	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tip
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	3/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Winzer	3/93	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Wings (Ind.)	9/91	Cheat
Wings (Ind.)	10/91	Cheat
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	5/91	Codes
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Zool 2	7/94	Freezer

DIE BUS-WEICHE

Der interne AT/IDE-Adapter des A1200/4000 verkraftet mehr als eine Festplatte, und mit der richtigen Hardware findet dort auch noch zusätzlich ein CD-Laufwerk Anschluß! Wie wäre es also mit VOBs **Speedup-System CD**, beinhaltet sie doch u.a. eine Einbaukarte, die auf den internen AT-Anschlußstecker aufgeflanscht werden kann, um den Anschluß von bis zu vier Geräten zu ermöglichen. Okay, der Einbau klappt nicht ganz so problemlos wie bei Fertiglösungen à la „Overdrive", aber dafür hält sich der anschließende (externe) Kabelsalat in Grenzen. Die Installation der Treibersoftware geht dann locker von der Hand, der Betrieb moderner Triple- oder Quadrospeed-Laufwerke nach ATAPI-Standard ist vorgesehen, und bei der A1200-Ausführung hat man das Laufwerk in ein schickes Gehäuse gehüllt. Ein zockertaugliches Komplettpaket aus Speedup-System, Doublespeed-RÖMer und CD³²-Emulation gibt's ab rund 450,– DM, und zwar bei:
VOB, Tel.: 0231/912 21 46

NEUE SCHILLERSCHEIBEN

Dieser Tage sind uns wieder zwei interessante Sammel-Scheiben aus dem PD-Pool der Villa Ossowski zugetrieben – hier erfahrt Ihr Näheres:
So enthält die **Assassins Ultimate Games** betitelte CD ein fein säuberlich sortiertes Sortiment aus einigen hundert PD-Spielen aller Genres, einen Musik-Bonustrack sowie ein Directory-Helferlein, Disk-Packer und andere Nützlichkeiten. Alle Files liegen startfähig und gepackt vor, wobei der Betrieb durch die Anleitung im AmigaGuide-Format für Compi-User zusätzlich erleichtert wird. Dank einem bootfähigen Menüsystem haben es auch Zocker mit CD³² bzw. CDTV hier nicht schwer, allerdings werden sie nicht das gesamte Spieleangebot nützen können – die geforderten 59,– DM sind aber dennoch gut angelegt.
Eine besonders reichhaltige Fundgrube ist die neueste **Aminet Share 4**, denn hier finden sich jede Menge hervorragender Tools, Programmiersprachen, Sourcecodes, Demos, Spiele, Bilder, Sound und und und. Die nicht bootfähige Scheibe ist als Normalfassung bereits für 19,80 DM zu haben, die inhaltlich identische Gold-Edition schlägt mit zehn Mäusen mehr zu Buche, die teilweise den beteiligten Autoren zukommen. Wendet Euch also auch hier frohen Mutes an:
Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78

FRISCHE FISHE

Auch Mr. PD persönlich hat wieder zugeschlagen und aktuelle Silberplatten mit Spezialitäten angerichtet – willkommen im Restaurant von Fred Fish! Die Einzelscheibe **Fresh Fish Volume 7** und der Doppel-Sampler **Fresh Fish Volume 8** beinhalten jeweils wohlsortiertes PD-Treibgut aus den letzten Monaten, darunter wieder jede Menge Tools, Sourcecodes, Programmiersprachen, Anwendungen und einige Spiele. Dasselbe in Edelmetall gibt's auf den beiden CDs namens **Gold Fish Volume 2**; wer also ausgewählte Utilities, Animationen/Grafiken, Sounds oder dergleichen sucht, wird auch hier fündig. Die Silberlinge sind nicht bootfähig und am CDTV/CD³² nur eingeschränkt nutzbar, auf 2-MB-Amigas mit Festplatte aber komfortabel zu handhaben und für je 59,— DM beim Fachhändler erhältlich.

WOHER NEHMEN

Oops, da fehlte in der letzten Ausgabe bei der Marktübersicht **PD-Compilations auf CD** doch glatt die Bezugsadresse! Sie sei hiermit nachgereicht:
Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78

DEMOS AUF CD

Demos erfreuen sich in der Amiga-Familie traditionell großer Beliebtheit, neuerdings auch von der Schillerscheibe. Wir haben eine Übersicht zu demonstrativ guten Silber-Samplern für Euch zusammengestellt!

DEMOS PUR

DEMOMANIA I

Wie der Name vermuten läßt, bietet diese Scheibe eine Menge überwiegend relativ neuer Werke so bekannter Gruppen wie „Polka Brothers" oder „Scoopex". Das Angebot ist fein säuberlich in Standard- und AGA-Demos unterteilt, außerdem wird zu jeder Digi-Show eine Kurzbeschreibung geliefert – gezielte Auswahl ist somit kein Problem. Problematisch ist allerdings, daß hier (wie nahezu überall) die Demos auf Disk entpackt werden müssen, wodurch man am CD32 das Nachsehen hat. Auf Amigas mit CD-ROM ist der Umgang aber durchaus komfortabel, denn das Entpacken läuft über ein Menü, mit dem auch Einsteiger auf Anhieb klarkommen.

EUROSCENE I

Auch auf dieser CD tummeln sich in erster Linie Demos, hier sind sie jedoch nach den Namen der Demogruppen geordnet: von A wie „Absolute" über K wie „Kefrens" bis Z wie „Zeus". Das Handling der Titel geht aber nicht ganz so komfortabel über die Bühne, denn um sie betrachten zu können, sollte man des Englischen mächtig sein und mit der Amiga-Shell umgehen können. Der Aufwand macht sich aber bezahlt, man darf sich nämlich an Top-Demos wie „Friday at eight", „Dane" oder „Arte" erfreuen, und wer Klassiker im Stil von „Neural Assault" und „Interference" auf Disk verpaßt hat, wird hier fündig. Als feine Ergänzung warten noch allerlei Grafiken, Soundmodule (nach Künstlern sortiert), Infos zu Demoparties und ein paar Tools. Und damit ist auch diese Schillerscheibe ein absolutes Muß für Fans!

DEMOS UND MEHR

CDs AUS DER „17 BIT-SERIE"

Die 1993 mit der Doppel-CD „17 Bit Collection for Amiga CDTV" gestartete Reihe ist mittlerweile auf vier Ausgaben angewachsen. Dabei bietet die Duo-Scheibe u.a. auch kleine Lernprogramme und Textverarbeitungen; zu jedem Progi gibt's ein kurzes Info, ehe es mit dem integrierten „17 Bit-Kopierer" auf Diskette entpackt wird. Da eine Suchfunktion fehlt, geht aber der Überblick leider schnell verloren, zudem kommt es gelegentlich zu Fehlermeldungen. Die aktuelle Sammlung der Serie nennt sich „17 Bit Collection Phase 4" und enthält den Stoff aller Disketten des 17 Bit-Archivs aus dem Jahr 1994 – also neben einigen Demos auch jede Menge Spiele, Animationen, Clipart, Slideshows und Anwendungen. Auch hier geht ohne Diskettenschacht nichts, doch wurde diesmal wenigstens an eine Suchfunktion gedacht.

CDs AUS DER „AMINET-SERIE"

Die „Aminet"-Fundgruben haben sich am Amiga unter PD-Freaks inzwischen völlig zu Recht einen sehr guten Namen gemacht, wobei der Schwerpunkt dieser im Drei-Monats-Rhythmus erscheinenden CDs zwar auf Tools und Anwendungen liegt, sich aber neben all den Musikmodulen, Spielen, Grafiken, Datenbanken und Fish-Progis immer auch ein paar aktuelle und populäre Werke aus der Demo-Szene auf den Scheiben finden. Vor allem sind die Sammlungen hervorragend zu bedienen, denn ein ausführlicher Index und eine Suchfunktion sind ebenso selbstverständlich vorhanden wie Packer im Toolverzeichnis und absturzsicheres Handling.

DEMO COLLECTION FOR CDTV & DEMO II AMIGA PD COLLECTION

Diese beiden CDs sind zwar schon etwas älter, gerade für Demo-Maniacs aber immer noch ihr Geld wert. Zumal man auf der ersten auch massig kleinere Games (von A wie „Airace 2" bis Z wie „Zerg"), Animationen, Sounds und Samples aller Art erhält. Auf der zweiten schillert noch mehr Fun als Ernst durch, was bereits an der witzigen Benutzeroberfläche erkennbar wird: Es warten 580 MB an Animationen, Spielen, Modulen, Samples, Grafiken und natürlich Demos, die teils sogar direkt gestartet werden können.

WO, BITTE, GEHT'S ZUR DEMO?

Die Box informiert Euch über Preise und Bezugsadressen der vorgestellten CDs, wobei aber nochmals ausdrücklich darauf hingewiesen werden soll, daß das Angebot für ein unaufgerüstetes CD32 oder CDTV überwiegend nicht geeignet ist. Wer indessen einen Amiga mit CD-ROM besitzt, dem wünschen wir schon mal viel Spaß beim Bad in Bits und Bytes! (ms)

TITEL	BEZUG	PREIS
DEMOMANIA I	Computer Corner, Albert-Roßhaupter-Str. 108, 81369 München	29,– DM
EUROSCENE 1	Cross Computersystems GmbH, Kirnebacherstr. 95, 44143 Dortmund	39,– DM
17 BIT COLLECTION FOR AMIGA CDTV	Computer Corner, Albert-Roßhaupter-Str. 108, 81369 München	99,– DM
17 BIT COLLECTION PHASE 4	Stefan Ossowskis Schatztruhe, Veronikastr. 33, 45131 Essen	59,– DM
AMINET III GOLD	Stefan Ossowskis Schatztruhe, Veronikastr. 33, 45131 Essen	29,– DM
DEMO COLLECTION FOR CDTV	Computer Corner, Albert-Roßhaupter-Str. 108, 81369 München	69,– DM
DEMO II AMIGA PD COLLECTION	Computer Corner, Albert-Roßhaupter-Str. 108, 81369 München	69,– DM

Demolieren und kassieren

Daß der Rennsport nicht ganz ungefährlich ist, weiß spätestens seit Ayrton Sennas tragischem Tod jedes Kind – auf vorliegende Pisten sollten sich aber wirklich nur Piloten wagen, die ihr Testament stets im Handschuhfach mit sich führen!

Die (selbst-) mörderische Raserei ist das Ergebnis der Zusammenarbeit von Acid Software mit den „Seek & Destroy"-Machern von Vision, und die hat ja schon einmal benzingetränkte Früchte getragen: Nicht ohne Grund habt Ihr das phantastische Iso-Rennen „Skidmarks" bei der Wahl des Amiga-Spiels 1994 zum Vizemeister im Sportgenre gekürt. Und während der Nachfolger dieses Knallers gerade an die Startposition fährt, senkt sich nun erst mal die Flagge für eine starke Mischung aus „Micro Machines", „Overdrive" und einem Mordversuch auf Rädern.

Daß die todesverachtenden Konkurrenten hier beim Kampf um die Pole Position alles andere als zimperlich vorgehen, zeigt nämlich bereits das Intro: Mögen die 3D-Strecken auf Anhieb auch an eine harmlose Carrera-Bahn erinnern; wenn man in beeindruckenden Animationen vor Augen geführt bekommt, wie sich ein Fahrer nach einem Crash mühsam aus dem Wrack seiner Kiste befreit, nur um bei einer weiteren Kollision wortwörtlich den Kopf zu verlieren, dann weiß man, was Sache ist! Und wenn Raketen oder Minen die Boliden in Feuerbälle verwandeln, was eine Stimme aus dem Off lakonisch mit den Worten „It's Showtime!" kommentiert, wünscht man sich fast schon einen Airbag in den Compi…

Ehe der Spieler selbst zur Tour de Schrott startet, darf er sich aber in einem reichhaltigen Optionsmenü austoben. So ist zum Kennenlernen der Strecken erst mal eine Proberunde angesagt, bei der man in aller Ruhe die Abkürzungen, Sprungschanzen zum Überwinden von Minenfeldern, Haarnadelkurven und anderen Spezialitäten dieses Spiels auskundschaftet. Zudem liegen die Anzahl der zu absolvierenden Runden, der Schwierigkeitsgrad und die Wahl zwischen Automatik und Schaltgetriebe im Ermessen des Bildschirm-Piloten. Hat man sich dann noch aus den sechs wild und windschnittig gestylten Modellen seinen fahrbaren Untersatz herausgepickt, wird man von einem Info-Screen mit dem genauen Streckenverlauf und ein paar nützlichen Tips versorgt. Hier findet man auch Beschreibungen der bis zu 13 auf der Fahrbahn liegenden Sammelextras, die nach dem Darüberfahren entweder sofort für vorübergehende Mega-Beschleunigung, Unverwundbarkeit etc. sorgen oder im Fall von normalen und zielsuchenden Raketen für den passenden Moment aufgespart werden können.

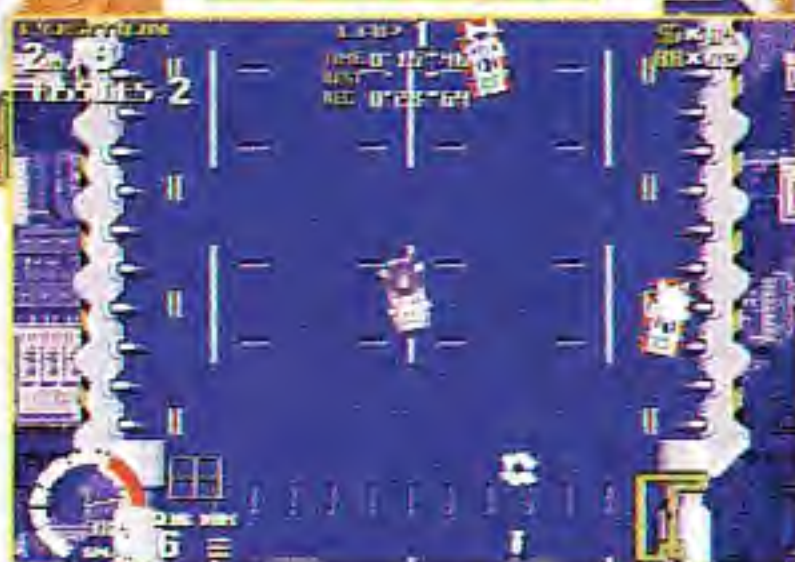
Heißt es endlich „Start frei!", jagt man im Pulk mit den acht Konkurrenten los und schielt dabei stets mit einem Auge auf die eingeblendeten Angaben zu Position, Rundenzeit und -zahl, Geschwindigkeit, Gang, aktiven Extras, dem Zustand der Karosse und den verbliebenen Raketen. Begleitet vom Gegröle des Publikums, aufpeitschenden Gitarrenriffs, der hetzenden Stimme des Moderators und dem Dröhnen der Motoren, entspinnt sich nun eine aus der Vogelperspektive gezeigte Jagd auf Geld und Gegner. Neben lukrativen Rundenrekorden, Plazierungs- und Abschußprämien locken nämlich noch diverse Jackpots, etwa für das Pulverisieren von fünf Gegnern per Rakete – mit den richtigen Sammelsymbolen kann der Preis sogar noch verdoppelt werden. Eine vielversprechende Sache ist es auch, wenn man sein Opfer in bestimmten Streckenabschnitten, den so-

Das Intro verbreitet die richtige Stimmung…

Niki Lauda läßt grüßen

Hier geht's zur Sache

Wenn Fahrer über Rampen jumpen…

genannten „Kill Zones", an die mit Metalldornen gespickten Banden drängen kann oder sie mit Hilfe spezieller Boni allein durch Berührung vom Asphalt fegt.
An Wegen zum Sieg fehlt es somit nicht, doch während der Feind auch bei brutalster Behandlung nach einer kurzen Erholungspause wieder im Rennen ist, muß der Spieler nach dem Exitus auf eines der drei Continues zurückgreifen. Er sollte bei Beschädigungen also tunlichst rechtzeitig die Box ansteuern bzw. das Fahrzeug durch Überfahren entsprechender Extras wieder auf Vordermann bringen. Hat man ein Szenario, bestehend aus drei immer anspruchsvolleren Strecken, überlebt und ist dabei jeweils zumindest auf dem dritten Platz gelandet, ermöglicht ein Paßwort den späteren Wiedereinstieg an dieser Stelle. Die erfolgreichsten Road-Rambos dürfen sich auch in einer Highscoreliste eintragen, die jedoch leider nicht gespeichert wird.
Technisch gibt's an Roadkill wenig auszusetzen, denn die schmucken Racer brausen butterweich animiert über soft und parallax scrollende Pisten, deren Design in Sachen Abwechslung keine Wünsche offenläßt: Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam, aber sicher von Lauf zu Lauf, und selbst der Easy-Modus fordert bereits den ganzen Killer im Schumi – wer das verdächtig an „Mörtel Kombat" erinnernde „Cannon wins!" mit schöner Regelmäßigkeit zu hören bekommt, darf mit Recht stolz auf sich sein. Auch der übrige Sound aus Metal-Klängen, Effekten und cooler Sprachausgabe trägt viel zur packenden Atmosphäre bei. Die Steuerung mit dem Pad funktioniert tadellos; vor allem „Skidmarks"-gestählte Motorsportler werden die elegant durch die Kurven schlitternden Autos ruckzuck im Griff haben. Außer natürlich nach Kollisionen oder Treffern, die mit einem kurzfristigen Kontrollverlust geahndet werden.
Wenn es für den Hit doch nicht ganz gereicht hat, dann weil ein Zwei-Spieler-Modus fehlt und man sich hier für die verdiente Kohle nichts kaufen kann, was zusammen mit den nicht speicherbaren Highscores etwas auf die Motivation drückt. Eine Mordsgaudi ist Roadkill freilich trotzdem, neben dem CD[32] übrigens auch auf AGA-Amigas mit CD-ROM. (st)

ROADKILL
(VISION/ACID SOFTWARE)
ACTION-RASEREI

82% „BOMBIG"

GRAFIK	69%
ANIMATION	78%
MUSIK	83%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN

Das Objekt der Begierde

Schon bei „Brutal Sports Football" hat Millennium den Spielspaß groß und die Fairneß klein geschrieben, jetzt geht's auch den Fußballern ans Leder – mit einem gesundheitsschädigenden Regelwerk!

Auf los geht's los!

Hieb- und stichfeste Argumente...

Dazu beamen uns die Engländer in eine ferne Zukunft, wo man für so altmodisches Fußball, wie es heute gespielt wird, nur noch ein müdes Lächeln übrig hat – die komplizierten Abseits- und Rückpaßregelungen haben, in Tateinheit mit den vielen torlosen Unentschieden, der klassischen Variante dieses Sports endgültig den Todesstoß versetzt. So entstand der geniale Gedanke, die Gladiatoren auf dem Feld mit Waffen auszustatten. Beim Publikum kam das auch prächtig an, bei den Akteuren stieß die innovative Idee dagegen verständlicherweise auf wenig Gegenliebe. Und so wurden sie halt kurzerhand gegen bio-manipulierte Mutanten und Cyborgs ausgetauscht... Die neuen Stars kennen also keine Schmerzen, sind billig zu beschaffen und lassen sich praktischerweise bei Bedarf mit neuen Gliedmaßen aus dem Ersatzteillager bestücken. Das machte dann die gewünschte Reduzierung des Regelwerks auf das wirklich Wesentliche möglich: Die Kugel muß ins gegnerische Tor, mit welchen Mitteln auch immer. Damit war Wild Cup Soccer geboren, von dessen Qualitäten sich der Spieler hier z.B. erst mal anhand eines kleinen Feindschaftsspielchens gegen Kumpel oder Compi überzeugen kann. Oder man wählt die Modi „Best of 3" bzw. „Best of 7". Ganz Ausdauernde dürfen sich auch von der zweiten bis an die Spitze der ersten Liga vorkämpfen, wobei sie es in Hin- und Rückrunde mit je drei Teams zu tun bekommen. Höhepunkt der Veranstaltung ist schließlich die Teilnahme am Pokalwettbewerb, denn dort streben die acht Konkurrenten nach dem legendären Wild Cup.

Ehe jedoch der erste Tropfen Blut in den Boden sickert, wären ein paar Vorbereitungen zu treffen. Etwa, indem man den Inhalt der Vereinskasse gegen Schwerter, Schilde, Schrotflinten oder Mörser für seinen Kader (bis zu elf Feldspieler und drei Reservisten) eintauscht. Das Geld kommt dann in Form von Sieg- und Torprämien wieder herein, wobei sich die publikumswirksame Enthauptung der Kontrahenten als besonders lukrativ erweist – rollen die Köpfe, rollt auch der Rubel! Da natürlich auch die eigenen Jungs im Eifer des Gefechts bisweilen den Kopf verlieren, erweist sich die Wiederbelebungsoption als äußerst nützlich. So eine Auferstehung hat allerdings ihren Preis, und wer es sich leisten kann, der investiert lieber gleich in neue Spieler, die in harten Verhandlungen gezielt von anderen Mannschaften abzuwerben sind. Dabei stehen acht Arten von Muskeltieren bereit, das Spektrum reicht von kräftigen Rhinos über verschlagene Wikinger bis hin zu konditionsstarken Echsen. Die Transfersumme hängt wiederum von den fünf Charakterwerten ab: Intelligenz, Geschwindigkeit, Schußkraft, Aggressivität und Kondition. Hat man schließlich dem nächsten Gegner seine Stars abgeluchst, sich für eine der drei Formationen entschieden und die Aufstellung festgelegt, schlägt die Stunde der Chaoten. Wer die Arena hier

Aller guten Dinge sind drei

Guter Durchschnitt!

als Sieger verlassen will, muß entweder mehr Tore als der Feind schießen oder dessen Reihen so lange lichten, bis die Begegnung wegen Spielermangel abgebrochen wird. Steht es am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, kommt es zu einem Elfmeterschießen, das hier allerdings ohne Ball, dafür mit doppelläufigen Schrotflinten ausgetragen wird. Apropos Ball: Mit Hilfe der neun auf dem Feld herumliegenden Extras kann das Leder vorübergehend in eine Feuerwalze oder eine Bombe verwandelt werden, was für zusätzlichen Nervenkitzel sorgt. Einen Schiri gibt's auch, jedoch nur, um ihm ab und an gegen Bares einen Freistoß abkaufen zu können…
Angefeuert vom Jubel des Publikums, metzeln sich die gut animierten Sprites auf einem flott scrollenden Iso-Rasen nieder, was man steuerungstechnisch recht bald im Griff hat: Schuß und Köpfer bereiten keine Probleme, auch wenn die Begriffe hier neu zu definieren sind. Und zwar bietet auch die vorliegende CD-Version eine Speicher-Option, bloß funktioniert sie nicht. Macht aber fast nix, denn selbst die Wettbewerbe sind wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades locker am Stück durchgespielt. Das drückt natürlich kräftig auf die Langzeitmotivation, und auch der rabenschwarze Humor dürfte nicht jedermanns Sache sein – eine originelle Abwechslung zur Bundesliga ist Wild Cup Soccer aber allemal. (st)

GAME RESULT
BRUISERS WON
11 4 0 0
PLAY GAME

Ein „durchschlagender" Erfolg

WILD CUP SOCCER (MILLENNIUM)	
BRUTALO-SPORT	
67% „BLUTIG"	
GRAFIK	70%
ANIMATION	72%
MUSIK	66%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	60%
FÜR EINSTEIGER	
PREIS	DM 79,-
EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	SOLLTE...
DEUTSCH	ANLEITUNG

Seit letztem Oktober sorgt Millenniums knobelige Mixtur aus „Tetris" und „Logical" am 500er für gediegene Langeweile, jetzt darf man sich unter verbesserter AGA-Grafik einschläfern lassen – auch von CD.

Dabei geht es ja eigentlich recht hektisch zu, wenn sich hier bis zu acht Spieler duellieren oder im Solo-Modus hintereinander antreten: Von oben fallen Ketten aus zwei bis 32 in fünf Farben und zweierlei Helligkeitsstufen colorierten Würfeln ins Bild, die von der horizontal beweglichen Trommel am unteren Screenrand Quader für Quader umgefärbt werden sollen. Dazu ist sie mit fünf Farbkammern ausgestattet, die via Pad rotiert werden. Einfarbige Reihen explodieren dann, und zwar tunlichst ehe sie die Laserbarriere erreicht haben, da sonst nach einigen Fehlversuchen das Game Over droht.

Der Lohn der Mühe sind Punkte und ab einem gewissen Score ein beschleunigter Spielablauf nebst neuer Hintergrundgrafik. Weil das allein aber niemand so recht motivieren kann, tauchen zudem nur durch mehrmaligen Beschuß zerstörbare Bremsklötze und punkteträchtige Bonussteine auf. Freilich ist das Spiel trotzdem doof, zumal sich im nett gemeinten Simultanmodus die Trommeln der Kontrahenten auf derselben Laufbahn befinden und daher gegenseitig behindern. Daß die dürftig animierte Optik nun einen Tick weniger grobkörnig daherkommt und der Sound hörbar nachgebessert wurde, vermag den Tüftler somit ebensowenig bei der Stange zu halten wie die hier 200 Levels, das kleine Intro, die Continue-Option oder die zumindest für Solisten gut gelöste Steuerung.
Kurzum, Vital Light bleibt ein stereotyper Langweiler, dessen Anschaffung sich nicht lohnt – auch in den identischen CD- und A1200-Versionen nicht. (md)

Licht aus, ich schlafe gleich…

VITAL LIGHT (MILLENNIUM)	
FARB-KNOBELEI	
43% „FARBLOS"	
GRAFIK	49%
ANIMATION	36%
MUSIK	67%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	38%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	CONTINUES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Die aus der Zusammenarbeit von Ocean und Electronic Arts entstandene Heli-Sim ist von der CD nicht weniger actionreich, als sie es von der AGA-Disk war – sondern um Feinheiten im Wert von zwei Prozentpunkten besser!

Die geleistete Detailarbeit kommt vor allem dem Spielkomfort zugute, denn die Steuerung geht mit dem Pad flockiger von der Hand – die einst auf Tastatur und Stick verteilten Funktionen sind endlich vereint. Zudem fallen die Diskwechseleien und Ladepausen nun unter den Tisch, wogegen der Erzschurke Kilbaba Junior immer noch unangenehm auffällt: Nach wie vor plant der Sprößling des in „Desert Strike" gefallen Diktators den Aufbau eines weltweiten Terrornetzes inklusive Atomwaffenangriff auf die USA…

Sein Gegenspieler sitzt natürlich vor dem Monitor, und zwar am Knüppel eines Apache-Kampfhubschraubers. Damit ist nun dem US-Präsidenten Begleitschutz in Washington D.C. zu geben, man soll Atom-U-Boote auf hoher See atomisieren, in der Wüste Ausbildungszentren und im titelgebenden Dschungel dann Mohnkulturen bombardieren, nächtens Gefangenenlager überfallen, im Schnee verborgene Raketendepots aufstöbern und schlußendlich Kilbabas Alpen-Villa dem Erdboden gleichmachen. Das ist für einen Hubi ziemlich viel? Stimmt, weshalb man auch mal das Kommando über Stealth Fighter, Motorräder oder Luftkissenboote erhält, etwa, um der Küstenwache Wasserminen vor den Bug legen zu können.

Zuvor darf man einen Copiloten und damit die Trefferquote seiner Zielautomatik bestimmen, außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad über das An- bzw. Abstellen der Trägheit des Stahlvogels beeinflussen. Dem anschließenden Briefing folgt ein abwechslungsreiches Gameplay, bei dem die Missionen auch abweichend von der vorgegebenen Reihenfolge erledigt werden können. Mittels eines jederzeit umschaltbaren Waffen-Trios (MG, Hydra- und Hellfire-Raketen) werden dann Radpanzer, Flaks, Feindhubis, Raketenstellungen und Fußvolk bekämpft, was neben flinken Reaktionen auch taktisches Geschick erfordert: Wer bloß wüst um sich ballert, wird bald merken, daß die Suche nach Munition und Treibstoff (die dann per Greifhaken an Bord zu hieven wären) mit einem angeknacksten Schutzpanzer im feindlichen Sperrfeuer keine leichte Übung ist. Wie gut, daß der Infoscreen stets unbestechlich über den Stand der Dinge Auskunft gibt und eine Karte bereithält, auf der alle Geiseln, Feindkraftwerke und sonstigen Ziele verzeichnet sind.

Die CD-Version steht insgesamt dem Original vom Mega Drive nicht nach, kann es aber auch nicht übertreffen: Es warten ein nettes Intro, hübsche und flüssig scrollende Iso-Landschaften sowie viele Zwischenanimationen. Daß sich an den Sound-FX, der Sprachausgabe, den umstrittenen Todesschreien oder der Musik gegenüber der Version vom Januar nicht die Bohne geändert hat, ist aufgrund der Qualität des Gebotenen verschmerzbar – nicht aber, daß dieses packende Game einem Amiga mit CD-ROM unter Umständen die Steuerung verweigert. Es sei denn, man hat ohnehin ein CD³²… (rl)

Ein Freund in der Not: der Infoscreen

Achtung, Feind von links!

JUNGLE STRIKE
(OCEAN/ELECTRONIC ARTS)
ACTION-SIMULATION

87% „SPANNEND"

GRAFIK	79%
ANIMATION	80%
MUSIK	81%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	89%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 89,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

HIT

Das Hoovercraft startet!

Achtung, Feind von rechts!

Treibstoff am Haken

Video-Digitizer

...chtzeit-Digitizer •24 Bit Farbtiefe •Real-...-Digitizing •bewegte Sequenzen können ...alisiert werden •leistungsstarke Soft...e mit vielen Filtermöglichkeiten •ab Kick...t/Workbench 2.0 •inclusive Anschluß...bel und Netzteil

...rallelport-Version DM 399,–

...MCIA-Version für A600/1200 mit ...hnellerer Datentransferrate DM 479,–

Monitor 1084ST Stereoton, RGB und FBAS-Eingang z.B. für CD32, Dreh/Schwenkfuß, incl. Anschlußkabel **449,–**

1084 Stereo

Nützliches

...er VECTOR Harddisk-Adapter
...um Anschluß von 3,5" Festplatten im A1200; •Adapter von 2,5" auf 3,5" •Stromversorgungs-...bel •Installsoftware •Anleitung DM 29,–
...o. aber zusätzlich mit 60cm Festplattenkabel ...r 3,5" Festplatten DM 39,–
...D-Kit (Adapter und Festplatte) auf Anfrage

...er VECTOR Maus & Joystick-Adapter
•Mausport-Verdoppler •automatische UND ...anuelle Umschaltung DM 19,–

...er VECTOR Multiport-Adapter
...verdoppelt Maus- und Joyport gleichzeitig •auto...atische und manuelle Umschaltung •integriertes, ...schaltbares Dauerfeuer DM 49,–

...as VECTOR Trackdisplay A2000
...kann alle 4 Laufwerke anzeigen •Laufwerks-...ummer einstellbar DM 69,–

HardDisk & CD-ROM

VECTOR FALCON 8000
•SCSI-Controller für Amiga2000/3000 und 4000 •Standard RigidDisk Block •optionale 8MB RAM-Erweiterung •modernste Gate-Array Technologie •externer SCSI-Anschluß •in die Hardware integrierter Treiber für Kodak FotoCDs und CDTV/A570/CD32 Software •incl. Software und deutschem Handbuch
Falcon8000 Controller solo DM 249,–
Falcon8000 mit Harddisk/CD a.Anfrage

Multi I/O-Karte

VECTOR Connection Multi I/O-Karte für Amiga2000/3000/4000 •vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud •zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen •MIDI-kompatibel •inclusive Portmanager für übersichtliche Zuordnung und Verwaltung der Schnittstellen DM 299,–

Sound & MIDI

VECTOR Micro Sound TEST –Gut–
Superkompakter Stereo Sound-Digitizer •Chinchstecker, LED-Peakanzeige •Eingangsregler DM 99,–

Das VECTOR MIDIplus TEST Sehr Gut
Metallgehäuse •1-IN, 1 THRU, 3-OUT •Leitungstreiber für lange Anschlußkabel •100% Optokoppler DM 99,–
MIDIplus incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 149,–

Das VECTOR mini-MIDI TEST –Gut–
Metallgehäuse •1-IN, 1-THRU, 3-OUT DM 79,–
MiniMIDI incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 129,–
MIDI-Kabel 5pol DIN 2m DM 14,50
MIDI-Kabel 5pol DIN 5m DM 22,50

Kickstart-Umschaltung

VECTOR KickUM2 DM 29,–
•2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x oder 3.1 im A500/2000 •*kompatibel zu Kickstart 3.1!*

VECTOR KickUM3 DM 39,–
•3fach Umschalter 3ROMs der Versionen für 1.x/2.x oder 3.1 im A500/A2000 •*kompatibel zu Kickstart 3.1!*

VECTOR KickUM Spezial DM 39,–
•2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.3/2.x im A600/A600HD

VECTOR KickUM Kabel DM 39,–
•2fach Umschalter mit Flachbandkabel für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x im A500/2000 •Umschaltung per Tastatur oder Mausklick!

Kickstart/Workbench Upgrades:
•Upgrade-Kit mit Software, Handbüchern und ROM(s):
AS312 Kickstart/Workbench 3.1 für A1200 DM 219,–
AS320 Kickstart/Workbench 3.1 für A500/2000 DM 189,–
AS330 Kickstart/Workbench 3.1 für A3000 DM 219,–
AS340 Kickstart/Workbench 3.1 für A4000 DM 219,–
AS216 Workbench 2.1 Upgrade-Kit (ohne ROM!) DM 59,–

Wir führen Kickstart-ROMs:
Kickstart-ROM V1.3 DM 39,–
Kickstart-ROM V2.04 DM 49,–
Kickstart-ROM V2.05 (37.350 für A600HD) DM 89,–

Kickstart-ROM V3.1
für A500/2000 DM 89,–
Set für A4000 DM 119,–

VGA-Adapter

•Adapter von Amiga-Monitorport 23pol auf VGA 15pol. •für A1200/A4000 an VGA- oder Multisync Monitor DM 29,–

VECTOR-Clock

•interne Montage (einfach ein stecken) •batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datumsfunktion •für den Amiga1200 und den 1200HD DM 49,–

HardDisk A500

•externer AT-Bus Controller für A500/500+ •Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs •Optionale 8MB RAM-Erweiterung •Harddisk/RAM abschaltbar •mit Handbuch und Installsoftware DM 199,–
(Festplatten und RAM auf Anfrage)

HardDisk A600/1200 (2,5")

•für die interne Montage im Rechner •geringe Stromaufnahme schont das Netzteil •leise •incl. Kabel und ausführlichem Handbuch
Kapazitäten und Preise auf Anfrage

CD-Drive am A600/A1200

•CD-Drive incl. PCMCIA-Controller für den A600/1200 •Ext. Gehäuse mit Stromversorgungskabel •incl. Treiber- und CD32-Emulatorsoftware ab DM 379,–

Software auf CD

wir führen ständig eine große Auswahl der aktuellen CD-Titel für CD32, CDTV, A570 oder Amiga mit CD-Drive am Lager. Für ältere Titel bieten wir einen Bestellservice – fragen Sie uns

VECTOR Maus

•400dpi •inclusive Mauspad und Maushalter DM 49,–

Disk-Laufwerke

extern HD (1,76MB) für alle Amigas ab Kick2.0, Metallgehäuse, abschaltbar, durchgeführter Bus DM 239,–
extern DD Metallgehäuse, abschaltbar, durchgeführter Bus DM 129,–
intern A4000(HD) DM 199,–
intern A2000 DM 109,–
intern A500 DM 109,–
intern A600/1200 DM 119,–
alle internen Drives incl. Anleitung

VECTOR HARD & SOFT
...was sonst?

mehr Speicher

Preis-Sturz

Das VECTOR-RAM Board Max8MB A1200
•interne 32bit Speichererweiterung für den Amiga 1200 und 1200HD •verwendet 72 Pin Standard PS2-SIMM in den Kapazitäten 1MB, 2MB, 4MB oder 8MB •optionaler mathematischer Co-Prozessor bis 50MHz, Sockel für PGA und PLCC-Typ vorhanden •batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datum •kompatibel zu Speichererweiterungen im PCMCIA-Slot, gleichzeitiger Betrieb ist möglich •Speichererweiterungen und Co-Prozessor sind abschaltbar DM 159,–
Preise für RAM und Co-Prozessoren auf Anfrage

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i
•intern mit Uhr/Datum •läuft mit 0.5 oder 1MB Chip-RAM •incl. GARY-Adapter DM 249,–

Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i
•intern mit Uhr/Datum •erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM DM 119,–

Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus
•interner Einbau •erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM DM 89,–

Das VECTOR-RAM Board 512KB A500
•intern mit Uhr/Datum •erweitert den A500 um 512KB RAM DM 69,–

TEST AmigaSpecial Ausgabe 9/94 Sehr Gut

Abb: Das VECTOR RAM-Board 2MB A570

Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570 TEST Sehr Gut
•interne FastRAM-Steckkarte DM 249,–

Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller TEST Sehr Gut
•Adapter für den internen Erweiterungsport des A570 •externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pol •incl. Super-Handbuch und Installsoftware DM 149,–

Externes Gehäuse zum Falcon570
•zum Einbau einer SCSI-Festplatte •incl. Netzteil und Anschlußkabel SUB-D 25pol DM 179,–

Externes Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

Reparaturen & Ersatzteile

Wir reparieren Ihren Amiga oder Commodore Amiga-Zubehör schnell und kostengünstig. Wir führen fast alle gängigen Ersatzteile für den Selbstreparierer sowie Tastaturen und Netzteile für Ihren Amiga.

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,–. Eilversand und Großgeräte per Trans O Flex ab DM 30,–. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf vorbehalten.

VECTOR Distributor

HK-Computer GmbH
Höninger Weg 220 • D-50969 Köln
Mo-Fr: 10[00]-13[00] u. 14[00]-18[00], Sa 10[00]-14[00]
Telefon : 0221 / 369062
Telefax : 0221 / 369065
Mailbox : 0221 / 369024

Entwicklung · Produktion · Vertrieb · Service

Hinweis: Unsere externen Geräte haben –soweit erforderlich– keine BZT-Zulassung. Ein Betrieb im Bereich der Deutschen Bundespost ist verboten und strafbar

Immer mal was Neues: Eine Spraydose statt der Maus und eine Wand statt des Monitors hat NAC von der Interactive-Crew verwendet, um den Joker ins Dresdner Jugendcafe zu holen – goil, ey!

Auf 'ner schicken Disk hat uns Karl Heinz Göde aus Berlin seine mit „PPaint 6.1" und „DPaint IV" auf einem 1200er erstellten „Tagträume einer Frau" zukommen lassen. Monis Träume sind aber trotzdem anders, sie meinte nämlich: „Und ist die Kröte noch so schön, sie sollte nicht zu nahe stehen…

Daniel Ertelt aus Wien hat in seinem 1200er das geheimnisvolle „Tyros" entdeckt und gleich mittels „DPaint AGA" im Format 320 x 256 und 256 Farben bildlich festgehalten. Warum entdecken wir dann auf unseren Rechnern immer nur Arbeit?!

Über dieselbe Hard- und Software wie Kalle Göde verfügt auch Thomas Krause aus Schwedt. Ein Umstand, dem wir diesen lustigen „Banana Joe", äh, „Banana Jack" verdanken.

Joker Galerie

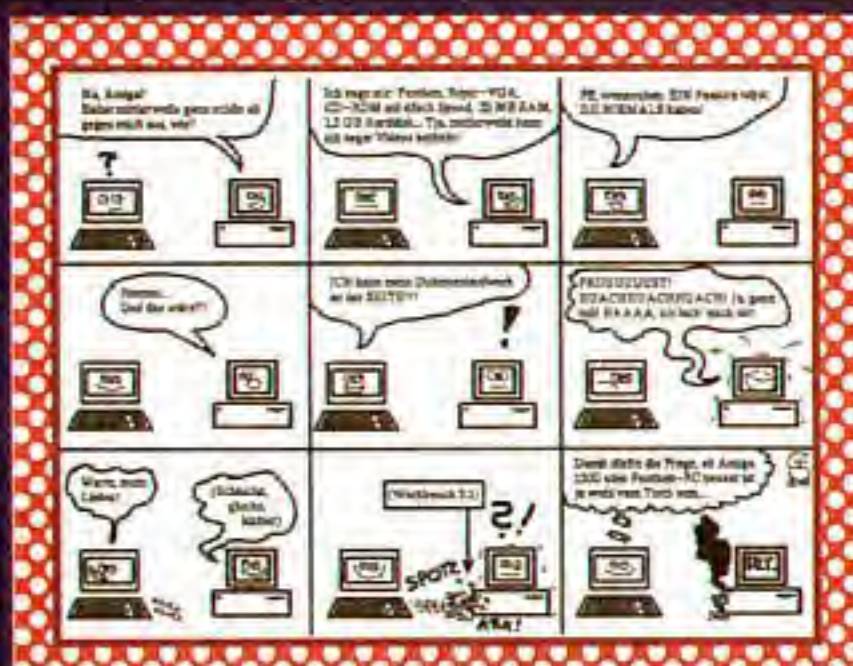
Eieiei, wo sind denn all die Eierbecher hin? Falls jemand diese Frage an Andre Klöppel aus Langenfeld richten sollte, dürfte die Antwort klar sein: Sie sind erst in seinen 1200er, dann auf den Raytracer „Reflections 2.5" und schließlich Richtung Grasbrunn gehüpft, um hier ein kleines Bad zu nehmen!

So langsam schmeckt die Luft nach Frühling, stimmt's? Klar stimmt's, guckt Euch nur mal die frühlingsfrisch-schmackhafte Leserkunst an, die uns die Brise diesen Monat in den Briefkasten geweht hat!

VOM WINDE GEBLÄHT?

Okay, wer von der vielen Frischluft Blähungen hat, ist entschuldigt – alle anderen durchstöbern bitte sofort sämtliche Schubladen und Festplatten nach Comics, Zeichnungen und Bildern; schließlich warten Hunderttausende darauf, die Werke bestaunen zu dürfen! Bestaunt wird allerdings nur, was **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** ist, und wer uns das nicht schriftlich bestätigen kann, kommt gar nicht erst in die engere Wahl. Schön wäre auch, wenn Ihr uns bzw. das Publikum über das verwendete Handwerkszeug (Hard- und Software, wobei Digi-Kunst bitte auf Disk geschickt werden sollte) informieren, Rückporto beilegen und den Absender leserlich schreiben könntet. Und das alles möglichst flott, sonst singt Joe auf dieser Seite demnächst friesische Frühlingsweisen, und das wollen wir doch vermeiden, gell? Daher hier noch schnell unsere Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Der Krieg der Systeme geht weiter, dank Gunnar Schuster aus Schlamersdorf auch in Comicform. Der ausführende General war hier ein A1200, das Schlachtfeld war „Personal Paint 4.0".

Schlicht und ergreifend „Mein Haus" nennt sich dieses Raytracing-Kunstwerk von Jarek Chabros aus Polen, das er auf seinem 4000er mit „Real 3D" gebaut hat. Edle Hütte, in der Du da wohnst, Jarek!

Was machen eigentlich DIE SOUND WIZARDS?

Die Frage nach dem bekanntesten Hitlieferanten für Spiele werden die meisten wohl mit Chris Hülsbeck beantworten – doch auch anderswo spielt am Amiga die Musik! Wir haben uns mit einer Gruppe unterhalten, die trotz toller Melodien noch nicht in aller Munde ist.

Alexander und seine Lieblingslektüre

Die Sound Wizards bestehen aus vier Musikern, einem Programmierer und einem Organisator. Unser Gesprächspartner ist das Sprachrohr Alexander Storm, ein sehr sympathischer und 19 Jahre junger Amiga-Freak aus der Schweiz. Nach dem bevorstehenden Abitur möchte er Werbung studieren oder sein Hobby zum Beruf machen: 1990 wurde Alexander Mitglied der Demogruppe Brainstorm, die auch eines der berühmtesten Disketten-Magazine überhaupt, das „Zine", herausgebracht hat. Schon damals hat er fleißig Sounduntermalungen für Demos komponiert und so andere Computer-Musikanten kennengelernt – woraus schließlich die Sound Wizards entstanden und damit bisher bereits sechs Musikdisks und die Tracks zu so namhaften Spielen wie „Agony" oder „Flashback"!

?: *Was unsere Leser sicher vor allem anderen interessiert – wie kommt man eigentlich ohne großen Namen ins Business?*

***SW*:** Na, wir haben einfach ein paar Softwarefirmen angeschrieben, ob sie nicht Interesse an unseren Soundtracks hätten.

?: *Und die Bewerbungen haben gleich eingeschlagen?*

SW: Wie man's nimmt. Mit Linel haben wir z.B. schlechte Erfahrungen gemacht, weil sie für unsere Arbeit an „Die Unendliche Geschichte 2" ewig nicht zahlen wollten und wir dann nur mit Müh und Not schlußendlich Geld gesehen haben – natürlich weniger, als vereinbart war. Außerdem sollte dort einer der Programmierer von Brainstorm für einen Apfel und ein Ei ein Jump & Run namens „Mad Mike" erstellen. Zum Dank dafür hätten wir zwar die legendären „Dragonslayer"-Grafiken des genialen Zeichners Orlando für ein Spiel verwenden dürfen, aber uns hätte es damals höchstens interessiert, dieses Prestigewerk fortzuführen.

?: *Na ja, tatsächlich ist der Drachentöter dann ja nie erschienen – auch wenn die Grafiken um die Welt gegangen sind und ihr Schöpfer sich noch in Games wie „Leonardo" oder „Rollin' Ronny" verewigt hat. Kurzum, aus der Sounduntermalung zum gottlob ebenfalls nie veröffentlichten Spiel über unseren Boß („Mad Mike") ist nichts ge-*

Vom Bild zum Sound: Agony

Musizieren für Psygnosis: Leander

Mr. Nutz hat's: den tollen Sound der Wizards

Am Papier bleibt Mr. Nutz leider stumm...

worden; was habt ihr statt dessen gemacht?

SW: „Agony" und „Leander" von Psygnosis gehören zu den ersten Werken mit unseren Sounds, die auch veröffentlicht wurden. Ende 1991 vertonten wir dann „Flashback", das übrigens bald fortgesetzt wird.

?: *Gratulation zu diesem genialen „Film"-Soundtrack! Wie läuft so was überhaupt? Bekommt man da das fertige, aber noch stumme Spiel, oder was?*

SW: Da es gerade bei filmähnlichen Spielen sehr wichtig ist, die Stimmung und Geräusche an den richtigen Stellen einzufangen, bekommt man meist Bilder der relevanten Parts samt einer genauen Beschreibung der Wünsche der Programmierer. Natürlich wäre das fertige Produkt noch besser, aber schon aus Termingründen klappt das so gut wie nie.

?: *Nehmt ihr jeden Auftrag an? Und falls nicht, wie trefft ihr die Auswahl?*

SW: Die Entscheidung fällt in der Regel auch anhand von Bildern, weshalb wir z.B. „Dreamweb" abgelehnt haben, weil wir es nicht für sonderlich gut hielten. Wie sich jetzt herausgestellt hat, war das ein Fehler…

?: *Kann passieren. Aber bei „Mr. Nutz" habt ihr ja den richtigen Riecher gehabt; das Ding gilt inzwischen als Plattform-Klassiker!*

SW: Ja, dort waren wir auch für die Umsetzung des Sounds auf Konsolen zuständig.

?: *Ist das kompliziert?*

SW: Mir der richtigen Software kein Problem! Am leichtesten ist es, vom Amiga auf PC zu konvertieren und dann mit dem Entwicklerkit für z.B. das Mega Drive weiterzuarbeiten. Auf MS-DOSen arbeite ich aber nicht gerade gern, weil man sich hier mit lauter verschiedenen Soundkarten und diesem dudeligen AdLib-Standard rumschlagen muß. In Zukunft wird das jedoch egal sein, da kommt dann eh alles von CD und kann mit Synthesizern komponiert werden. Das Ergebnis wird allüberall gleich gut sein.

?: *Wie hat man sich den Vorgang des Komponierens eigentlich vorzustellen?*

SW: Oft klimpere ich auf dem Synthie rum, bis ich eine Idee habe, die ich dann am Rechner umsetze. Notenblätter sind eher nichts für mich, dafür kann ich dir verraten, daß der Protracker das beste Entwicklertool ist – und Freeware!

?: *An den Kosten des Equipments werden Interessierte also nicht scheitern, wie sieht's mit der Ausbildung aus? Muß man schon im Kinderbett Geige gespielt haben?*

SW: Ich glaube nicht, obwohl ich selbst klassische und elektrische Gitarre gelernt habe und jetzt noch Keyboard, Klavier und Sythesizer in der Band spiele.

?: *Was ist so euer persönlicher Stil?*

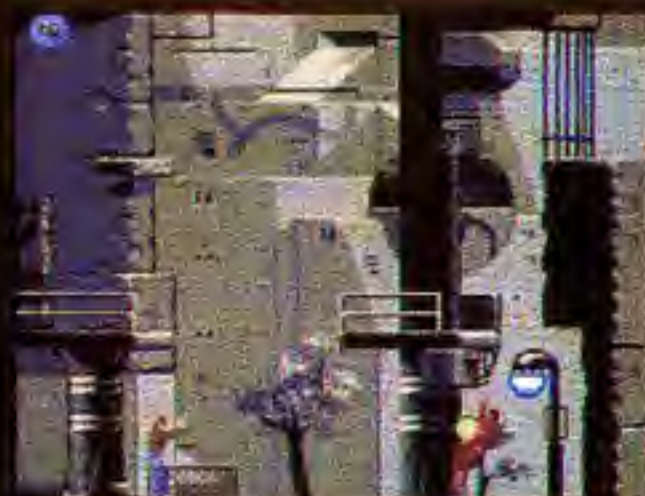
SW: Wir mischen zwar gerade ein Dance-Projekt namens „PFM Institute" ab, aber grundsätzlich halte ich diese Art Musik doch für etwas primitiv. Vielleicht mögen die Firmen ja unser Demotape und bringen eine Single raus, aber mir sind komplexere Sachen wie Spiele- oder Filmsoundtracks lieber.

?: *Womit wir bei deinen ganz persönlichen Favoriten wären…*

SW: Von Chris Hülsbeck finde ich nahezu alles klasse, aber auch Charles Deenens Musik zu „Unreal" war spitze. Dieser holländische Komponist hat es immerhin zum Audiodirektor bei Interplay gebracht! Ich war ganz überrascht, als ich ihn auf einer der letzten ECTS-Messen in London traf; übrigens ein idealer Platz, um seine Arbeiten einem internationalen Publikum vorzustellen. In Sachen Klassik ist Rondo Veneziano mein Liebling, aber auch Mozart finde ich toll. Wenn es um Filmmusik geht, liebe ich John Williams und Hans Zimmer, von dem ja auch die Soundtracks zu meinen Lieblingsfilmen „König der Löwen" und „Das Geisterhaus" stammt. Aber auch Vangelis und Pink Floyd höre ich gerne…

?: *Ehe du jetzt einen ganzen Musik-Almanach aufzählst, verrate uns zum Schluß doch bitte noch die anstehenden Projekte der Sound Wizards.*

SW: Nun, wir haben vier Spielkonzepte für das CD³² in Arbeit – zwei Jump & Runs mit neuen Ideen, ein futuristisches Actionadventure im Stil von „Flashback" und ein Geschicklichkeitsspiel à la „Incredible Machine". Noch laufen aber die Verhandlungen mit den Publishern, mal sehen, was am besten ankommt. In jedem Fall werden wir die Musik selbermachen!

?: *Wir freuen uns schon darauf, sie zu hören, und wünschen weiterhin viel Erfolg! (mm)*

Ein Meisterstück: der Sound zu Flashback

Die Fehlentscheidung: das abgelehnte Dreamweb

Power Drive

Wenig Power, kaum Drive

Ganz schön mutig von U.S. Gold, mit diesem Digi-Rennen von Rage Software beim Joker-TÜV vorzufahren – bei derart viel und guter Konkurrenz wird die Hit-Plakette am Amiga ja nicht leichtfertig vergeben…

…schon gar nicht für ein grafisch unspektakuläres Programm, dem am PC soeben gerade mal 39 Prozent eingetragen wurden. Kein Wunder, wenn die bis zu acht Teilnehmer an diesem Rennen meist allein auf weiter Flur unterwegs sind, denn erstens dürfen sie nur hintereinander starten, und zweitens trifft man auf den 48 Strecken in acht Ländern nur höchst selten auf Digi-Konkurrenz. Na, immerhin unterscheiden sich die startberechtigten Serienautos vom Mini-Fiat bis zum Mittelklasse-Ford im Fahrverhalten, insbesondere unter den wechselnden Straßenverhältnissen: Asphalt, Kies und Eis. Da dabei später gelegentlich auch kleine Geschicklichkeitstests zu bewältigen sind, kann auf allen Untergründen geübt werden; Kauf-Equipment, wie etwa Winterreifen, fehlt jedoch – nur das Fahrzeug selbst und dafür anfallende Reparaturen sind im Angebot. Für ein Actiongame ist der Realismus dennoch erstaunlich, drosseln Motorschäden doch die Geschwindigkeit, und wenn mal die Lichtanlage ausfällt, muß man eben im Dunkeln heimfinden. Dort darf man dann seine Preisgelder in neue Scheinwerfer investieren und den Punktezuwachs auf dem Score-Konto bestaunen. Hauptsache, es ist noch genügend Kohle übrig, um die Startgebühr für das nächste Rennen bezahlen zu können.

Paßwörter zum Anfahren verschiedener Pisten sind vorhanden, eine Save-Option wie am PC fehlt jedoch. Das ist aber insofern verschmerzbar, als am Amiga wenigstens das Scrolling nicht ruckelt und die Hintergründe teilweise ganz nett aussehen. Animationen sind allerdings erneut Mangelware, und daß diese Draufsicht-Rennen einst mit gerenderten Boliden ausgetragen wurden, weiß nur, wer die Version am Super Nintendo kennt.

Sonnige Wüstenhatz

Von dort stammt auch die ordentliche Sticksteuerung, die (besonders in den Menüs) den Button-Mangel durch mehr Übersicht wettmacht, in zwei Modi vorrätig ist und per Space-Taste sogar über einen Rückwärtsgang verfügt. Die rhythmische Musik könnte wiederum etwas abwechslungsreicher sein, zumal Effekte nur alternativ angeboten werden – das könnte selbst der PC besser!

Schlimmer ist aber das eintönige Gameplay, welches mit Klassikern wie „Super Cars" oder „Micro Machines" trotz Sammelextras (Geld, Nitro-Boost, Zusatz-Zeit) und Hüpfhügeln auf der Strecke nie konkurrieren kann. Dazu kommen Schlampereien wie teilweise unmögliche Sichtverhältnisse bei den Nachtfahrten. Auch wenn Power Drive am Amiga nicht ganz so übel ist wie am PC, bleibt Rallyefahrern somit nur die Hoffnung auf Verbesserungen bei der geplanten CD-Version – oder der Griff zu einem trotz vieler Features höchst durchschnittlichen Game. (mm)

Fahren auf Eis will gelernt sein…

Beim Autohändler

Bei Nacht und Regen ist der Kontrastregler am Monitor oft die letzte Rettung!

POWER DRIVE
(RAGE/U.S. GOLD)
DRAUFSICHT-RALLYE

58% „SCHLAPP"

GRAFIK	59%
ANIMATION	57%
MUSIK	60%
SOUND-FX	54%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	57%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Gib mir die Kugel!

Hilfe, ich will raus hier!

Da der Softwaremarkt immer für eine Überraschung gut ist, gab es das von uns bereits im Mai 93 getestete Murmelspiel bislang nicht zu kaufen – dafür gibt's jetzt eine überarbeitete Version, einen neuen Test und gleich noch ein Preisausschreiben dazu!

Die Leute bei APC & TCP tragen keine Jeans, sondern Spendierhosen! Daher wird es auch niemanden verwundern, daß sie für diesen Wettbewerb so einiges gestiftet haben, es gibt nämlich

10 x „Marblelous" und 50 x die „Marblelous"-Demoversion zu gewinnen!

Um bei der Verlosung dabeizusein, braucht Ihr uns bloß bis zum 13. März 95 (Einsendeschluß) unter Ausschluß des Rechtswegs eine Postkarte mit der Antwort auf folgende Frage zu schicken:

Auf welche zwei englischen Wörter spielt der Titel „Marblelous" an?

Wer es weiß, vergißt bitte auch seinen Absender nicht, und ab geht die Post an den:

Joker Verlag
„Marbulös"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Das Leveldesign dieses knobeligen Geschicklichkeitstests wußte ja schon vor Jahren zu gefallen, und die verbesserte Grafik erfreut das Auge inzwischen mit 64 Farben – wodurch die Murmel-Labyrinthe natürlich immer noch keine echte Augenweide sind, aber wenigstens trotz des Zeitabstands zum Ersttest keine Abwertung hinnehmen mußten...

Reaktions- und Denkvermögen sind gefragt, wenn man hier versucht, ein bis drei Kuller durch insgesamt 100 jeweils komplett auf einen Screen passende Levels zum Ausgang zu bugsieren. In jedem Abschnitt bekommt man es dabei mit anderen Problemen zu tun, denn es sollen Items eingesammelt und Fallen (z.B. Elektro-Schleusen, Energiebomben oder plötzlich auftauchende Löcher) umrollt werden, ohne daß die empfindliche Glasmurmel an den Wänden der Irrgärten zerbricht. Während man den Schusser indirekt, also durch das Setzen von Richtungsweisern und Stoppschildern per linker Maustaste steuert, ist zudem auf verschwindende Ausgänge, Teleporter und andere Widrigkeiten zu achten. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei kontinuierlich an, die Aufgaben werden immer raffinierter und komplexer.

Da man mit den anfänglich drei Kugelleben somit nicht sehr weit kommen wird, können unterwegs Zusatzleben ergattert werden, außerdem wartet alle fünf Levels ein Paßwort. Das simple, aber ausgereifte Gameplay wird von diversen Hintergrundbildern in Szene gesetzt, darüber hinaus sorgen die hübsche Musik und ganz nette Effekte für ein wenig Abwechslung im „Kugellager". Fazit: Marblelous ist ein (immer noch) nettes Spielchen zu einem angemessenen Preis, das zudem klaglos auf allen Mitgliedern der Amiga-Familie bis hinauf zum ehrwürdigen A4000/040 seinen Dienst verrichtet. Warum also nicht mal reinrollen? (Jens Schmidt-Wilke)

Für jede Murmel das passende Item...

MARBLELOUS
(APC & TCP)
KUGEL-LAGER

66% „RUND"

GRAFIK	39%
ANIMATION	39%
MUSIK	72%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	68%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 49,–

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	HIGHSCORES/PASSWÖRTER	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Im Standard-Schlagabtausch mit „Shadow Fighter" hat der Basketball-Star Shaquille O'Neil erst letzten Monat den kürzeren gezogen, nun versucht er es im AGA-Ring – und erweist sich auch hier als unumgänglicher Bursche.

Tja, wer nicht hören will, muß fühlen. Und das Hersteller-Trio aus Electronic Arts, Delphine und Ocean wollte nun mal unseren Hauptkritikpunkt an der 500er-Fassung nicht ausräumen: Selbst am A1200 oder dem 4000er kann das sechs Disketten umfassende Game nicht auf Festplatte installiert werden – und wer nur mit einem Zweitlaufwerk antritt, darf rund viermal die Scheiben wechseln, ehe der erste Zweikampf über die Bühne geht!

Na, immerhin waren Optik und Gameplay inzwischen auf der Schönheitsfarm, wodurch die kleinen Sprites nun etwas bunter daherkommen und sich bei nach wie vor sehenswerter Animation auch einen Tick schneller über den Screen bewegen. Kicks, Hiebe und die (in der Anleitung leider nicht erklärten) Special-Moves lassen sich damit deutlich williger auslösen. Der Sound blieb dagegen ganz der alte, was auch für das Optionsmenü gilt – wie gehabt darf das Zeitlimit geregelt und zwischen Ein- bzw. Zwei-Button-Sticks gewählt werden. Danach streifen Solisten im Story-Modus über die Oberwelt und prügeln alle Gegner bis hin zum finalen Oberfiesling Scatt nieder, während gesellige Raufbolde sich mit einem menschlichen Sparringspartner duellieren oder aus dem Fighter-Dutzend zwei bis zu vier Mann starke Teams zusammenstellen.

Für einen kleinen Punktgewinn hat die AGA-Power also gereicht, trotzdem vermiest auch hier das unsägliche Handling den Spaß am ansonsten durchaus spielbaren Beat'em-Up. Jetzt ruhen alle Hoffnungen auf der noch ausstehenden CD-Version… (rl)

Shaq treibt's jetzt etwas bunter

SHAQ-FU
(OCEAN/DELPHINE/ELECTRONIC ARTS)
PRÜGEL-ACTION

60% „UNHANDLICH"

GRAFIK	75%
ANIMATION	80%
MUSIK	73%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	54%
DAUERSPASS	57%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	6	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	CONTINUES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

F1 GP EDITOR

Mit „Formula 1 Grand Prix" hat MicroProse eine Rennsimulation im Programm, die seit Jahren als Klassiker gilt – und seit neuestem hat F1 Quality Amiga Products nun einen schicken Editor dazu im Programm!

Auch und gerade bei einem Oheim des Genres (der zudem längst zum Budget-Tarif über die Ladentheken braust) kann ja ein bißchen Abwechslung nicht schaden, und so haben wir das vorliegende Komplettpaket eben für Euch in die Testbox geholt:

Zunächst einmal kann man mit dem Digi-Baukasten die Boliden umspritzen und so optisch dem eigenen Geschmack oder der aktuellen Mode im Rennzirkus anpassen. Weiterhin lassen sich damit die Kameraeinstellungen des Hauptprogramms fast beliebig variieren, und natürlich dürfen von sämtlichen Teams und Fahrern so ziemlich alle Leistungsdaten wie Rundenzeiten, Kurvengeschwindigkeit etc. abgeändert werden. Auch das Spitzentempo der Konkurrenz bleibt nicht länger unantastbar, und eine individuelle Tastaturbelegung ist mit diesem Tool genausowenig ein Problem wie Einfluß auf das Rennwetter. Dazu kommen die aktualisierten Daten der Saison 1993/94, zwei Disketten mit jeder Menge Bildern, eine Disk voller Utilities sowie die kostenlose Clubmitgliedschaft im MicroProse F1 GP Amiga Club Germany.

Inhaltlich wird also viel geboten, grafisch gibt's dagegen wenig mehr als ein paar Menüs. Deren Bedienung ist aber so einleuchtend und selbsterklärend, daß man das deutsche Handbuch fast nie konsultieren muß: Sämtliche Änderungen sind binnen Minuten erledigt, selbst wenn die Benutzerführung bei Details, wie z.B. dem leidigen Durchklicken bis zum gewünschten Team, noch verbesserungsfähig wäre. Fans des MicroProse-Racers dürfen daher unbesorgt die geforderten 40 Mäuse opfern – und wir können unbesorgt auf eine eigentliche Bewertung verzichten. (mic)

Frischer Wind für den alten Rennzirkus

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	NEIN
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	JA	
DEUTSCH	KOMPLETT	

KLASSIKER

Heute schweifen wir zurück ins Jahr 1987 – als noch originelle Spielideen zählten und nicht die Ergebnisse von Zielgruppenanalysen. Und hier stoßen wir auf eine geniale Action-Tüftelei von Geoff Crammond!

Den Designer kennt man ja eher wegen seiner Rennsimulationen wie „Stunt Car Racer" (war bereits auf dieser Seite vertreten) oder „Formula One Grand Prix" – dabei war Sentinel ein echter Süchtigmacher, noch ehe dieser Ausdruck für Spiele wie „Tetris" oder „Lemmings" geprägt wurde! Denn was das damals noch im Besitz der British Telecom befindliche Rainbird-Label hier auf den Screen brachte, war und ist so außergewöhnlich, daß die Idee bis heute kaum kopiert wurde. Von begrenzt ähnlichen Nachahmern wie „Archipelagos" und „Tower of Babel" einmal abgesehen…

Man übernimmt nämlich die Rolle eines Synthoiden, der alle Wächter in stolzen 10.000 3D-Welten zerstören soll. Diese Statuen werden Sentries genannt, sehen entfernt wie Geier aus und bevölkern ein auf Energie fixiertes Phantasie-Universum, das von den Sentinels beherrscht wird. Der Spieler beginnt seine Züge (echte Bewegungen sind nicht möglich) nun meist weit unten in der hügeligen Vektorlandschaft und kann mittels Klick auf eine sichtbare Fläche den Lebenssaft der darauf herumstehenden Bäume und Felsbrocken aufsaugen, um sich so eine Etage höher zu teleportieren. Dazu muß aber zuvor ein neuer Synthoid an dem gewünschten Ort plaziert sein; hat man den Körper gewechselt, darf die Energie aus der alten Hülle abgezogen werden.

Man kann in den bizarren und oft mehrere Screens großen Schachbrett-Landschaften nach oben und unten sehen, aber leider auch gesehen werden – der Feind dreht sich nämlich langsam im Kreis und absorbiert bei Blickkontakt unbarmherzig die Energie der Spielfigur. Und sollten sich gar mehrere davon in einem Level aufhalten, wird das Versteckspiel schnell hektisch, da man sich unter Umständen den Weg nach oben und damit den Sieg verbaut. Dazu kommen noch taktische Elemente wie Felsbrocken, auf die man sich wie auf einem Podest erhöhen kann, um so vielleich weiter „Land zu gewinnen".

Aus heutiger Sicht wirken Steuerung (mit der Maus erträglicher als per Tastatur) und Grafik zwar ziemlich angestaubt, aber wer einmal die Adrenalinstöße dieses Katz-und-Maus-Spiels gespürt hat, kann verstehen, daß die Begeisterung seinerzeit groß war – erst am 64er (trotz quälend langsamer Grafik), dann auf allen 16-Bittern. Außerdem waren ausgefüllte Vektorflächen anno 1987 noch keine Selbstverständlichkeit, und nur der Amiga konnte mit stimmiger Musik nebst futuristischen Effekten aufwarten. Zudem gab es keine Nachladezeiten, weil alle Levels vorberechnet sind und dieser Code in den verteilten Paßwörtern abgesichert wird.

Bliebe noch zu erwähnen, daß The Sentinel mit neueren Amiga-Modellen Probleme hat, aber vielleicht sitzt Crammond ja gerade an einem Nachfolger mit zeitgemäßer Technik? Wer sich dennoch für seinen skurrilen Oldie interessiert: Zuletzt wurde er auf der 91er-Compilation „Virtual Reality Vol. 2" zusammen mit vier weiteren Games wie „Weird Dreams" oder „Virus" gesichtet. (mm)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
85%		63%
74%	GRAFIK	31%
48%	ANIMATION	12%
72%	MUSIK	46%
39%	SOUND-FX	24%
78%	HANDHABUNG	59%
90%	DAUERSPASS	71%

FÜR FORTGESCHRITTENE

DIE BUDGET-BÜHNE

Im März ist es ja nicht mehr ganz Winter, aber auch noch zu früh für ernsthafte Frühlingsgefühle – also genau die richtige Jahreszeit, um sich für kleines Geld von großen Simulationen bzw. Sportspielen aus der naßkalten Realität entführen zu lassen!

FLIEGEN & FAHREN

Der erste Eintrag in unserem aktuellen Schnäppchenführer gebührt dem Megaklassiker **Elite:** Lachhafte 512 KB RAM und 35,– DM verlangt Action 16 derzeit für David Brabens Stammvater aller Weltraumhandelssimulationen mit Tiefgang. Ach, dieses Meisterwerk befindet sich schon seit Äonen in Eurem Privatarchiv? Na gut, vielleicht können wir Euch dann für den wesentlich jüngeren Flugi **Tornado** begeistern, der sogar in zwei Versionen um die Gunst der Amiga-Piloten buhlt – die A500/A600-Ausführung begnügt sich mit 1 MB RAM, während die AGA-Fassung eine Festplatte und 2 MB Speicher sehen will. Das sind allerdings in beiden Fällen nur die Mindestanforderungen; so erlebt man mit der (auf dem Standard-1200er recht langsamen) AGA-Fassung erst unter Zuhilfenahme einer Turbokarte richtige Höhenräusche. Trotzdem, eine der besten Flugsimulationen der letzten Jahre für runde 40 Märker, das ist doch eine anständige Offerte, oder?

Das dritte Sonderangebot von Action 16 ist Empires schon etwas angestaubte Panzerschlacht **Team Yankee**, der Vorgänger zu „Campaign". Aber Vorsicht, garantiert wird hier lediglich die volle Kompatibilität zu A500, A1000 und A2000; dafür wollen die Yankees auch nur 512 KB RAM für ihre ca. 35,– DM teuren Splitscreen-Tanks. Bei Power Plus steht dagegen seit kurzem der Weltkrieg-II-Bomber **B-17 Flying Fortress** mit 49,– DM in den Verkaufslisten. Neben der reinen Fliegerei muß man dabei auch die Aufgaben der übrigen Crewmitglieder übernehmen, weshalb sich bloß Fans komplexer Luftakrobatik für den Job bewerben sollten. Sie dürfen auch einen A1200 besitzen, wo es sich deutlich flüssiger als auf Normalamigas fliegt; selbst wenn eine Festplatte nicht unterstützt wird.

RASEN & RASEN

Lothar Matthäus, die „interaktive Fußball-Simulation", hat Softprice nun für 29,– DM wiederveröffentlicht. Und selbst wenn mittlerweile mit „FIFA Int. Soccer", „Fußball Total!" und „Sensible World of Soccer" spielstarke Konkurrenz erschienen ist, kann man den Bayernkapitän zu diesem Preis doch nur wärmstens empfehlen. Auch **Nigel Mansell's World Championship**, das auf Gremlins Budgetlabel GBH Gold seine zweite Geburt erlebt, ist für 29,– DM kein schlechter Fang. Insbesondere gilt das für Neulinge im Rennzirkus, denn das Game stellt quasi die actionorientierte „Light-Version" von „Formula One Grand Prix" aus dem MicroProse-Stall dar. Die offizielle Startfreigabe hat es zwar nur für A500, A600 und A1200 erhalten, bei unseren Proberennen haben sich aber auch auf A2000 und A4000 keine nennenswerten Probleme gezeigt. (mm)

Der Name sagt eigentlich alles: Elite

Ein Tornado am Normal- und AGA-Himmel

Panzerkrieg als Gruppenerlebnis: Team Yankee

B-17 Flying Fortress fliegt sich immer noch bombig!

Nigel Mansell dreht seine Runden jetzt noch billiger

Wenigstens der Digi-Lothar ist gesund und munter...

The unbelievable Joker
ZUERST GUT GESPEIST (SPAGHETTI MIT TOMATENKETCHUP) - DANN DIE ARBEIT. BRAUCH' DRINGEND EIN THEMA FÜRS EDITORIAL. VIELLEICHT MAL WIEDER ZENSUR WEGEN ANGEBLICHER GEWALTVERHERRLICHUNG IM ZUGE EINER NEUEN BALLERSPIEL GENERATION...
HOFFENTLICH MERKT DORLE NICHT, DASS ICH MIR WIEDER ETWAS KETCHUP AUFS HEMD GEKLECKERT HABE — WÄRE MIR ECHT PEINLICH...

VERDOOMT! WAS IST DA...!!!

CRASH

DRAUFHALTEN! DRAUFHALTEN, MANN! DAS WIRD DER KNÜLLER!
ICH SEH' SCHON DIE SCHLAGZEILE AUF DEM TITEL DES MULTI-MEDIA-JOKERS: "EXKLUSIV! BRECHSTUNDE BEI BIG-BOSS-MICHAEL..."

AN SICH BRAUCHTEN WIR NUR NOCH EINIGE SPLATTER-BILDER FÜRS PREVIEW — MANN! 5 STUNDEN WAR ICH IN DER MASKE — ABER DAS EBEN.... ECHT KLASSE, DAS!!
HAST DU'S IM KASTEN, MARIO!?

ER HOLT AUF!!! SCHNELLER, JOKER!
(SCHALT JA NICHT AB, MARIO!) WELCH ERHEBEND' SCHAUSPIEL, MEINE DAMEN UND HERREN! UND MIT DIESEN, UNSEREN WOHL LETZTEN BILDERN GEBE ICH ZURÜCK INS STUDIO ZU DR. GRZIMEK ....

CD Shop

AMIGA CD-ROM

ARKTIS EDITION Vol.1
Auf dieser heißen Scheibe finden Sie kein PD, sondern nur lizenzierte Vollversionen deutscher Tophits: z.B. von SKY Astronomie, Wolf Copy, AIRPORT, AMIGA BOMBER, etc. etc. Außerdem befinden sich noch viele Softwareproben und Goodies auf dieser tollen CD!

MEGAHITS 4
Die aktuellste deutsche Sharewaresammlung für den AMIGA. Z.b.:Time 201-359, German 251-367, Faces of Mars 121-192 und Mui-Paket. Inkl. der Vollversion von CanDO! Insgesamt tausende Tools, Virenkiller, Spiele, Grafik, Sound,etc.. Grafische Oberfläche!

Mathematik leicht gemacht
Mit dieser CD erlernen Kinder spielend die vier Grundrechenarten. Empfohlen für Kinder im Vorschulalter und Schüler bis zur 3. Klasse.

AMIGA CD-ROM

R-H-S Erotic Collection
Eine aufregende CD für alle AMIGA mit mehr als 2500 ausgewählten erotischen Fotografien der schönsten Top Models! Profi Qualität!

Aminet Share 4
Die neueste Ausgabe der wahrscheinlich beliebtesten AMIGA CD-ROM ist da!

SAAR AMOK II
600 MB neuester Software aus der PD Szene inkl. der SAAR AG Disks 1-800 und AMOK Disketten 1-106. Viele dt. Software!

Amiga Tools
Wohl eine der besten Sammlungen nützlicher Hilfsprogramme für alle Bereiche: DTP, DFÜ, CAD, Clip Arts, Fonts, WB-Tools, Textprogramme, Datenbanken, etc. etc.

AMIGA CD-ROM

GoldFish 2
Die neueste randvolle Doppel-CD von Fred Fish mit allen Neuerscheinungen des Jahres 94, die bisher nur auf den einzelnen FreshFish CDs erschienen sind in direkt ausführbarer Form oder als gepackte Dateien. Top Titel!

R-H-S DTP Kollektion
Die ideale Zusammenstellung fantastischer Clip-Arts für alle DTP Anwender. Außerdem ist PPrint Deluxe im Lieferumfang enthalten. Ihren selbstgestalteten Einladungen, Glückwunschkarten oder beliebigen anderen Drucksachen steht nun nichts mehr im Wege!

17 Bit Continuation	DM 59,-
ARKTIS Edition Vol. 1	**DM 19,80**
Aminet 4 Gold	DM 29,80
Amos PD CD	DM 59,-
Animazing 2 (1000 GIF Bilder)	DM 25,-
Animationen (TGV)	DM 39,-
Auge 4000/ Cactus CD	DM 49,-
CDPD 1,2,3 und 4	je DM 59,-
Demo Collection	DM 59,-
Demo Collection II	DM 59,-
Demomania I	DM 29,-
Euroscene I	DM 49,-
Fonts CD - 18.000 Zeichensätze	DM 39,-
Fresh Fisch Novembe/Dezember	DM 59,-
Frozen Fish April 94	DM 59,-
Games & Goodies	DM 59,-
GIGA PD 3.0 (3 CD ROM!)	DM 95,-
GIF Galaxy Doppel CD	DM 99,-
Gigantic Games	DM 50,-
Gold Fish 2	**DM 59,-**
Hottest 4 Professional	DM 59,-
Imagine CD-ROM	DM 98,-
Lechner Collection	DM 59,-
Megahits 1	DM 79,-
Megahits 2	DM 69,-
Megahits 5	**DM 69,-**
Megahits 3 Spielesammlung	DM 59,-
Multimedia Toolkit	DM 69,-
Pandora CD	DM 29,-
Photo CD: Playboy Playmates	DM 29,90
Power Games Vol. 1	DM 49,-
Sounds Terrific	DM 59,-
Space & Astronomy	**DM 59,-**
Town of Tunes - Sound CD	DM 49,-
Ultimate MOD Collection	DM 69,-
Ultimedia Doppel CD	DM 49,-
Utilities Professional	DM 59,-
Women of Venus (GIF Girls)	DM 69,-

AMIGA CD 32

GAMERS´DELIGHT
Diese brandneue CD beinhaltet 40 Spiele der Spitzenklasse aus unterschiedlichen Bereichen z.B.: Skat deluxe, Jumpman, Rescue, Multizocker, etc. etc. Bei allen Spielen handelt es sich um kommerzielle Spiele und nicht um PD! Für alle AMIGA (auch CD-32 und CDTV).

Alien Breed Special Edition	DM 59,-
Arabian Nights	DM 59,-
Arcade Pool	DM 59,-
Banshee	DM 55,-
Battle Chess	DM 69,-
Battletoads	DM 59,-
Bubba "N" Stix	DM 69,-
Beneath a Steel Sky	DM 59,-
Bumb ´n´Burn	**DM 59,-**
Evasive Action	DM 59,-
Castles 2	DM 59,-
Deep Core	DM 59,-
Der Clou	DM 69,-
Disposable Hero	DM 69,-
Donk	DM 69,-
Elite 2 - Frontier	DM 69,-
Emerald Mines	**DM 39,-**
Fire Force	DM 69,-
Fields of Glory	DM 65,-
Fire & Ice	DM 55,-
Fly Harder	DM 49,-
Fury of the Furries	DM 69,-
Gamers Delight	DM 49,-
Gunship 2000	DM 79,-
Heimdall 2	DM 79,-
International Karate +	DM 49,-
Impossible Mission 2025	DM 65,-
James Pond 3	DM 65,-
Jetstrike	DM 69,-
Labyrinth of Time	DM 69,-
Lemmings 1	DM 59,-
Liberation Captive 2	DM 79,-
Lotus Trilogy 1-3	DM 69,-
Mean Arenas	DM 59,-
Microcosm	DM 99,-
Morph	DM 59,-
Nick Faldo Golf	DM 79,-
Nigel Mansell´s Gr. Prix	DM 79,-
Out to Lunch	DM 55,-
Pinball Fantasies	DM 79,-
Pirates! Gold!	DM 65,-
Projekt X + F17 Challenge	DM 79,-
Quik	DM 65,-
Rise of the Robots	**DM 65,-**
Seek & Destroy	DM 55,-
Sensible Soccer 92/93	DM 59,-
Simon the Sorcerer	DM 69,-
Sleepwalker	DM 69,-
Striker	DM 59,-
Subwar 2050	**DM 65,-**
Superfrog	DM 39,-
Super Stardust	DM 59,-
Surf Ninjas	DM 49,-
T.F.X.	**DM 69,-**
The Chaos Engine	DM 59,-
The lost Vikings	DM 69,-
Total Carnage	DM 65,-
Top Gear 2	DM 55,-
Tower Assault (Alien Breed 3)	**DM 59,-**

AMIGA CD 32 Grundgerät inkl. 2 Spiele 319,-

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl
Bestelltelefon: 02547-1303 oder -1253
Bestelltelefax: 02547-1353 • BTX: ARKTIS#

Versandkosten (Der Versand erfolgt per Post): Per Nachnahme zuzüglich DM 9,- oder bei Vorkasse (V-Scheck) zuzüglich DM 5,-(Ausland DM 15,-)

Schnellversand ab Lager. Auch Händleranfragen sind willkommen! Fragen Sie uns auch nach aktuellen Neuheiten! Katalog kostenlos anfordern!

Bestellservice: 02547-1303

DER RETTER IN DER NOT

Was im Wilden Westen oft die Kavallerie war, das ist am Amiga Dave Haynies Reparatur-Progi: Rettung in letzter Sekunde, wenn die Daten bereits verloren scheinen! Also eine leistungsstarke Alternative zum unzuverlässigen DiskDoctor.

DISKSALV III

Der Hauptscreen

Die CleanUp-Funktion bei der Arbeit

Auch Backups sind möglich

DER FALL DER FÄLLE

Dieser Digi-Zorro tauchte im PD-Pool erstmals 1991 auf, die verbesserte Version wird nun kommerziell vertrieben. Und das Geld ist schließlich gut angelegt, wenn damit z.B. eine hart erarbeitete Save-Disk vor dem Datentod gerettet werden kann – sei es wegen physikalischer Schäden (mechanische Überbeanspruchung, Abnutzung oder Magnetfelder etc.), sei es wegen der häufiger auftretenden Fehler in der Filestruktur eines Laufwerks. Und so was passiert ja nicht nur, wenn die Diskette während des Zugriffs aus der Floppy gezogen wird…

REPARIEREN DURCH KOPIEREN

Im **Salvage**-Modus werden hier nach Beendigung des Suchdurchlaufs die vom User ausgewählten Daten eines fehlerhaften Speichermediums auf Festplatte, Diskette, Streamer oder auch RAM-Disk wiederhergestellt. Nach dem gleichen Prinzip funktioniert auch die **Undelete**-Funktion, mit der gelöschte Dateien gerettet werden können, wenn sie nicht bereits teilweise überschrieben wurden.

FIX-IN-PLACE

Wichtigster Vertreter dieses Konzepts ist der **Reparatur**-Modus, der im günstigsten Fall wieder direkt vollen Lese- und Schreibzugriff auf ein defektes AmigaDOS-Device ermöglicht. Auch **Unformat** bedient sich dieser Methode, um versehentliches Formatieren rückgängig zu machen. Das funktioniert natürlich nur, wenn mit der Quick-Option lediglich ein leerer Root-Block geschrieben oder der Formatiervorgang abgebrochen wurde.

EXTRAS

Durch den **Aufräumen**-Modus können zudem gelöschte Dateien, z.B. auf einer Festplatte, endgültig eliminiert werden – das beschleunigt spätere Reparaturen, da die Laufwerksstruktur vereinfacht wird. DiskSalv III enthält auch einen **Backup**-Modus, der es nicht nur ermöglicht, von Laufwerken, Netzwerken, CD-ROMs und anderen dateiorientierten Devices eine Sicherheitskopie zu erstellen; sogar mit dem Assign-Befehl eingerichtete Devices werden unterstützt. Außerdem finden versierte User noch jede Menge spezieller Features wie den **Device Editor** oder den **Pattern-Matching Mechanismus** zum Einstellen der Suchfunktion.

DAS FAZIT

Dank der übersichtlichen Benutzeroberfläche und des ausführlichen Handbuchs kommt man schnell zurecht, die Erfolgsquote liegt laut Hersteller bei gut 90 Prozent – das können wir nur bestätigen, denn im Test ließen sich mit DiskSalv III die unterschiedlichsten Fehler ohne Probleme beheben. Wer also zumindest 1 MB RAM und AmigaDOS 2.0 unter der Haube hat, sollte sich dieses überaus nützliche Helferlein besorgen. Aufbewahren läßt es sich übrigens bequem auf der Festplatte… (st)

DISKSALV III

Digitaler Reparaturdienst bei drohendem Datenverlust.

Preis: 79,– DM
Bezug: Stefan Ossowski's Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

- 1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB 65,90
- 1990 – DIE 90ER EDITION – POLITSIMUL. KD. 1MB 34,90
- 3-D MOUSE PAD V. BLUE BYTE 17,90
- **ALIEN OLYMPICS ✱ 54,90**
- ARMOUR GEDDON 2 49,90
- AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB 65,90
- **AWARD WINNERS 2 COMPL. INCL. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 54,90**
- BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE K.D. 59,90
- BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 49,90
- BENEFACTOR 49,90
- BIG SEA KOMPL. DT. 1MB 65,90

BIING !
KOMPL. DT. (2MB + HD) ✱
79,90

- BLOODNET DT. ANL. 65,90
- BLUE BYTE COMPIL. inkl. SIEDLER / CHAOS ENGINE & TZ ARCADE GAME 69,90
- BOBS BAD DAY DT. ANL. 59,90
- BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG 54,90
- BUMP N BURN DT. ANL. 59,90
- CAMPAIGN II KOMPL. DEUTSCH 1MB 69,90

CANNONFODDER 2
KOMPL. DEUTSCH
59,90

CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. -LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN
KOMPL. DT. 1MB
89,90

- **COMPLETE CHESS SYSTEM 65,90**
- COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB 54,90

CROSS CHECK (EISHOCKEY)
KOMPL. DEUTSCH
44,90

- DAS SCHWARZE AUGE DISK 1MB KOMPL. DT. 79,90
- DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB ✱ 75,90
- DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1MB 69,90
- DER CLOU KOMPL. DT. 1MB 75,90
- DER CLOU -DIE PROFIDISKETTE- KOMPL. DT. 45,90
- DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH 54,90
- DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90

DRAGON STONE
DT. ANLEITUNG
59,90

- DREAMWEB KOMPL. DT. 1MB ✱ 69,90
- ELFMANIA DT. ANL. 54,90
- FIELDS OF GLORY KOMPL. DEUTSCH 1MB 75,90
- F1 – DOMARK – DT. HANDBUCH 59,90
- FRONT LINES DT. ANLEITUNG ✱ 59,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
DT. ANLEITUNG
54,90

- **GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1MB 49,90**
- HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90
- HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90

REUNION
KOMPL. DEUTSCH
54,90

- HIGH SEAS TRADER KOMPL. DEUTSCH ✱ 59,90
- INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1MB 75,90
- ISHAR 3 KOMPL. DEUTSCH 59,90
- JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 54,90
- KID CHAOS DT. ANL. 59,90
- **KINGDOMS OF GERMANY KOMPL. DT ✱ 65,90**
- KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 69,90
- KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB 79,90
- LOLLYPOP DT. ANL. ✱ 69,90
- LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 65,90
- LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1MB 75,90
- **MARBLELOUS DT. ANLEITUNG 34,90**
- **MORTAL KOMBAT II DT. ANLEITUNG 54,90**

LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER
KOMPL. DT.
54,90

- MR NUTZ DT. ANL. 59,90
- OVERLORD AMIGA 1200 3,5" ✱ 69,90
- PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1MB 59,90

SHADOW FIGHTER
DT. ANLEITUNG
49,90

- PERIHELION DT. ANL. 1MB 65,90
- PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG 54,90
- PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 65,90
- POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90

AMIGA

- PROFI FUSSBALL DER TRAINER KOMPL. DT. 54,90
- 1st TRAINER KOMPL. DEUTSCH ✱ 75,90
- RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH 69,90
- ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT. 65,90
- RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DEUTSCH 69,90
- SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB 65,90
- SHAQ FU DT. ANLEITUNG 59,90
- SIM CITY 2000 A1200 K. DT. 4MB RAM HARDDISK 75,90

OLDTIMER
KOMPL. DEUTSCH
69,90

- SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE D.A. 79,90

SKELETON KREW
DT. ANLEITUNG A1200
65,90

- **SKIDMARKS II ✱ 54,90**
- SPACEWARD HO! KOMPL. DT. 75,90

RUFF N TUMBLE
DT. ANLEITUNG 1MB
49,90

- ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB 54,90

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
DT. ANLEITUNG ✱
69,90

- STARLORD KOMPL. DT. 79,90

SIMON THE SORCEROR 2
KOMPL. DT. ✱
79,90

- THEME PARK KOMPL. DT. 1MB 59,90
- TOP GEAR 2 DT. ANLEITUNG 49,90
- TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90
- TRAPS & TREASURES DT. ANL. 59,90
- VALHALLA 59,90
- KIT DT. ANLEITUNG 39,90
- X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANLEITUNG 29,90
- WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90
- ZEEWOLF DT. ANLEITUNG 59,90

AMIGA Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0
KOMPL. DEUTSCH
29,90

- 4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG 19,90
- A-TRAIN 1MB 39,90
- ABANDONED PLACES II 29,90
- **ADAMS FAMILY 24,90**
- ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB 29,90
- ANOTHER WORLD DT. ANL. 34,90
- APIDYA 29,90
- ARCADE POOL DT. ANL. 24,90
- ARCHER MCLEAN POOL BILLARD 34,90
- ARMALYTE 9,90
- ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL. 29,90
- AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 15,90
- BATMAN RETURNS DT. ANL. 15,90
- BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1MB 49,90
- BATTLETECH 1 19,90
- BILLE TOMATO GAME DT. ANLEITUNG 9,90
- BLACK CRYPT 1 MB 29,90
- BLASTER DT. ANLEITUNG 19,90
- **BLITZKRIEG 1MB 19,90**
- BLOB DT. ANLEITUNG 9,90
- BODY BLOWS DT. ANLEITUNG 29,90
- BUDOKHAN 29,90
- CADAVER & PAY OFF DT. ANL. 35,90
- CHAOS ENGINE 1MB 24,90

CIVILIZATION
NUR AMIGA 1200
29,90

- CLASSIC COLLECTION DELPHINE INCL. FLASHBACK / OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD 54,90
- COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL. 34,90
- CONQUESTATOR KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29,90

ELITE 2
KOMPL. DEUTSCH
34,90

- CYBERPUNK DT. ANL. 15,90
- CYCLES – MOTORRADRENNEN – 29,90
- DESERT STRIKE 29,90
- DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB 49,90
- DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDBUCH 1MB 39,90
- DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB 34,90
- ERBEN DES THRONS KOMPL. DEUTSCH 29,90
- EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90
- **EYE OF BEHOLDER II KOMPL. DT. 39,90**
- F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB 39,90
- F15 STRIKE EAGLE 2 1MB 29,90

AMIGA Sonderposten

- F16 COMBAT PILOT 1MB 15,90

EXCELLENT GAMES inkl. POPULOUS II / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SPACE SHUTTLE
35,90

- F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB 34,90

FALLEN EMPIRE
KOMPL. DT. 1MB
29,90

- FLIGHT OF THE INTRUDER 1MB 19,90

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –
35,90

- GENESIA 29,90
- GLOBDULE 15,90
- GOBLINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29,90

GOBLIIINS 2
KOMPL. DT. 1MB
19,90

- GUNBOAT – ACCOLADE – 1MB 29,90
- GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB 35,90
- HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB 34,90

FORMULA ONE GRAND PRIX
DT. ANLEITUNG 1 MB
35,90

- HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB 49,90
- HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS. 9,90

HEIMDALL II
DT. ANLEITUNG
29,90

- INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90
- INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KPL. DT. 1MB 34,90
- JIM POWER 5,90
- JIMMI WHITE SNOOKER 34,90

HERO QUEST 2 – LEGACY OF SORASILS
29,90

- KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB 19,90
- KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG 29,90

K240 – UTOPIA II –
29,90

- LARRY 3 1MB 34,90
- LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB 39,90
- **LEGEND OF VALOUR 29,90**
- LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB 29,90
- LEMMINGS 2 – THE TRIBES DT. ANLEITUNG 24,90
- **LOOM KOMPL. DT. 1MB 35,90**
- LOTHAR MATTHÄUS SOCCER DT. ANL. 29,90
- M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB 34,90
- MAD TV KOMPL. DT. 1MB 39,90
- MANCHESTER UNITED PREM LEAGUE 29,90
- MANHUNTER NEW YORK 29,90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. 29,90
- MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1MB 29,90
- MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1MB 54,90
- MONSTERBUSINESS 5,90

MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME
KOMPL. DEUTSCH 1MB
29,90

- PACIFIC ISLANDS – TEAM YANKEE 2 – 1MB 29,90
- PANZA KICK BOXING DT. ANL. 29,90
- PGA TOUR GOLF PLUS 34,90
- PIRATES DT. ANL. 29,90
- POLICE QUEST I 1MB 34,90
- POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL. 34,90
- POLICE QUEST 3 1 MB 34,90
- POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90
- POPULOUS 2 39,90
- POWERMONGER INCL. WW DATA DISK 29,90
- PREMIERE MANAGER 2 1MB 19,90
- PRIME MOVER DT. ANL. 9,90
- PUSH OVER 19,90
- QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB 35,90
- QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL. 39,90
- REACH FOR THE SKIES 35,90
- RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1MB 19,90
- **ROAD RASH 29,90**
- R-TYPE 2 15,90
- SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90
- SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 15,90
- SIM ANT 24,90
- SIM EARTH 1MB 34,90

AMIGA Sonderposten

- SKIDMARKS DT. ANL. 29,90
- SOCCER KID 19,90

SIERRA SOCCER
DT. ANLEITUNG
24,90

- SPACE CRUSADE 1MB 19,90

SPACE HULK
DT. ANLEITUNG
34,90

- SPACE QUEST 1 – SIERRA – 29,90
- SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG 34,90
- SPACE QUEST 4 1MB 34,90
- STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB 19,90
- STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB 29,90
- SUBURBAN COMMANDO 19,90
- SYNDICATE 1 MB 39,90
- **TENNIS CUP II 24,90**
- THEIR FINEST HOUR BATTLE OF BRITAIN 29,90
- TOTAL CARNAGE 15,90
- TROLLS 19,90

TURRICAN III 1MB
24,90

- URIDIUM II DT. ANL. 29,90
- WING COMMANDER 1MB 29,90
- WOODYS WORLD DT. ANL. 1MB 19,90
- ZAK MCCRACKEN KOMPL. DT. 39,90

AMIGA CD 32

- ALIEN BREED / QWAK DT. ANL. 49,90
- ARABIAN NIGHTS 19,90
- ARCADE POOL 29,90
- BANSHEE DT. ANL. 59,90
- BATTLECHESS ENHANCED 69,90
- BENEATH STEEL SKY 56,90
- BRIAN THE LION DT. ANL. 39,90
- CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 56,90
- CHUCK ROCK 2 24,90
- D-GENERATION DT. ANL. 49,90
- DANGEROUS STREETS 59,90
- DISPOSABLE HERO DT. ANL. 59,90
- **DRAGON STONE DT. ANLEITUNG 59,90**
- EMERALD MINES DT. ANLEITUNG 39,90
- FIELDS OF GLORY DT. ANL. 65,90
- FIRE & ICE DT. ANL. 49,90
- GLOBAL EFFECT DT. ANL. 59,90
- GUNSHIP 2000 DT. ANL. 59,90
- HEIMDALL 2 DT. ANL. 59,90
- JETSTRIKE 54,90
- JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 59,90
- LEMMINGS 54,90
- LAST NINJA 3 29,90
- LITIL DIVIL 59,90
- LOST VIKINGS 59,90
- **MEGA RACE ✱ 65,90**
- MORPH 59,90
- **PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG ✱ 65,90**
- PIRATES GOLD DT. ANL. 59,90
- PROJECT X / F117 CHALLENGE DT. ANL. 49,90
- RISE OF THE ROBOTS 65,90
- ROBOCODE – JAMES POND – 29,90
- SENSIBLE SOCCER 49,90
- SIMON THE SORCEROR 69,90
- **SKELETON KREW DT. ANLEITUNG ✱ 59,90**
- SUBWAR 2050 DT. ANL. 69,90
- SUPER STARDUST 54,90
- TOP GEAR 2 54,90
- TOTAL CARNAGE DT. ANL. 59,90
- TOWER ASSAULT DT. ANL. 54,90
- TROLLS DT. ANL. 29,90
- U.F.O. ENEMY UNKNOWN 59,90
- ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL. 59,90
- UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH 59,90
- **VITAL LIGHT DT. ANLEITUNG 65,90**

AMIGA 1200

- ALADDIN DT. ANL. 69,90
- BANSHEE DT. ANL. 59,90
- **BIING ! KOMPL. DT. ✱ 79,90**
- BUBBLE & SQUEAK 59,90
- DER CLOU KOMPL. DT. 75,90
- DER CLOU – DIE PROFIDISKETTE – KOMPL. DT. ✱ 45,90
- DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D. 79,90
- **DREAMWEB KOMPL. DEUTSCH 69,90**
- FIELDS OF GLORY DT. ANL. 75,90
- HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90
- HATTRICK – BUNDESLIGA MANAGER 3 – KPL. DT. 79,90
- JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 59,90
- KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 79,90
- LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG 59,90
- LION KING DT. ANL. 69,90
- MARVINS MARVELLOUS ADVENTURE DT. ANL. 59,90
- PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG 59,90
- **PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG ✱ 65,90**
- **REUNION KOMPL. DEUTSCH 59,90**
- RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH 79,90
- ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL. 69,90
- RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT. 59,90
- SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 79,90
- SUBWAR 2050 DT. ANL. 75,90
- SUPER STARDUST 54,90
- THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 69,90
- TOTAL CARNAGE DT. ANL. 29,90
- U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL. 69,90

✱ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 6,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Aller guten Dinge sind drei, was unter Fußballern insbesondere für drei Tore gilt – vor allem dann, wenn der Gegner weniger oft einlochen konnte! In diesem Sinne dürfen wir also nach unserem 3:2-Eröffnungssieg gegen Amiga James getrost ein Faß aufmachen...

Denn mal auf Euer Wohl, zumal das knappe Resultat in Anbetracht des Spielverlaufs noch ziemlich schmeichelhaft für die Jamisten ausgefallen ist. Aber Tor ist Tor und Schnaps ist Schnaps, und solange nicht die Leber auf Halbmast hängt, krieg' ich noch einen eingeschenkt. Prost!

Jedenfalls sahen knapp 6.000 Fans das mit 75prozentigem Einsatz geführte Gemetzel (samt den Treffern von Ossi, Gitti und Steini bzw. der Gelben Karte für Regnet) und zahlten dafür einen Eintritt von 12,– DM pro Nase. Dazu ging noch eine bedeutende Spende der Schorsch-Gedächtnis-Versammlung ein, so daß wir trotz einer Schuldenrückzahlung von 50.000 Märkern über satte 144.000 Scheine in harter Währung verfügen. Sozusagen eine (Ver-)Fügung des Schicksals, denn diesem Plus stehen freilich nach wie vor 200.000 Miese gegenüber. Und obwohl Un. Hofftschwer ungeachtet seines Fehlstarts in die neue Saison ein durchaus ernstzunehmender Gegner ist, solltet Ihr nicht den Kopf in den Sand, sondern lieber in unsere nun folgenden, mit uuuralter Tradition behafteten sieben Fragen stecken – schließlich erwarten wir auch auswärts einen Sieg...

1) Mit wieviel Einsatz wollt Ihr die Hoffnungen der Hofftschwerer zerschlagen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Transfers finden mangels Masse mal wieder nicht statt.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Der Eintritt interessiert uns diesmal nicht, den kassiert eh der hoffnungsfrohe Feind.
7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens weitere 300.000 Steine) oder abbezahlen?

Wir zählen dann einmal mehr alle Antworten aus ('ne Postkarte als Medium wäre angenehm, aber wir verwerten auch Bierdeckel oder Pizzakartons), geben die demokratischen Mittelwerte in unseren Fußball-Manager ein und hoffen darauf, daß der Kerl mitspielt und einen Erfolg des FC JOKER auswirft. Aber egal, was dabei herauskommen mag, wir drucken im nächsten Heft sämtliche Resultate ab – ungeachtet von Geschlecht, Ballfarbe oder Form der Trainer-Anbetung. Und damit Ihr uns durch rege Teilnahme eine vernünftige Basis zum Fälschen der Statistiken liefert, war Michael erneut bereit, der Redaktion ein paar unbezahlbare Preise zu verkaufen – gegen Lohnabzug, versteht sich...

1 x Der Trainer
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt

Daß alle Einsender die gleichen Gewinnchancen haben, ist klar – alles übrige klären wir jetzt: Erstens solltet Ihr den korrekt flankierten, äh, frankierten Schrieb in einen Postkasten ballern, zweitens wäre ein leserlicher Absender nicht verkehrt, und drittens ist auf unsere nachstehende Anschrift zu achten. Seht Ihr, alle guten Dinge sind eben wirklich drei!

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 1. Spieltag

FC JOKER	– Amiga James	3:2
Opafun	– Bummico	1:2
Raschmehr	– Maniac Menschen	2:0
Hammerfoot	– Playpower	4:2
Wurm. Wolfschreck	– Un. Hofftschwer	2:1
Berlin East/West	– Austerwitz	1:2
Might & Matschig	– Battle Kumpans	4:1
Bodo Tiltners	– Pleasuresoft	0:1
Langohrer SK	– 1. FC Blähbein	2:0
Blue Beiß	– Softbär 2000	3:3

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Might & Matschig	2:0	4:1
2) Hammerfoot	2:0	4:2
3) Raschmehr	2:0	2:0
4) Langohrer SK	2:0	2:0
5) FC JOKER	2:0	3:2
6) Bummico	2:0	2:1
7) Austerwitz	2:0	2:1
8) Wurm. Wolfschreck	2:0	2:1
9) DSC Pleasurestoff	2:0	1:0
10) Blue Beiß	1:1	3:3
11) Softbär 2000	1:1	3:3
12) Amiga James	0:2	2:3
13) Berlin East/West	0:2	1:2
14) Opafun	0:2	1:2
15) Un. Hofftschwer	0:2	1:2
16) Bodo Tiltners	0:2	0:1
17) Playpower	0:2	2:4
18) Maniac Menschen	0:2	0:2
19) 1. FC Blähbein	0:2	0:2
20) Battle Kumpans	0:2	1:4

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	25	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	27	150.000
3) Schlimmel	Abw	23	47	390.000
4) Joker	Abw	–	16	190.000
5) Nettelbeck	Abw	24	25	190.000
6) Freckmann	Abw	17	19	60.000
7) Stockbisler	Mit	11	30	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	11	260.000
9) Regnet	Mit	12	38	220.000
10) Celal	Mit	15	31	280.000
11) Magenauer	Mit	–	27	250.000
12) M. Labiner	Mit	19	56	550.000
13) Dzierzynski	Ang	7	30	220.000
14) Stein	Ang	9	28	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	32	240.000

Paarungen: 2. Spieltag

Un. Hofftschwer	– FC JOKER
Battle Kumpans	– Berlin East/West
Amiga James	– Might & Matschig
1. FC Blähbein	– Bodo Tiltners
DSC Pleasurestoff	– Wurm. Wolfschreck
Austerwitz	– Hammerfoot
Softbär 2000	– Opafun
Bummico	– Raschmehr
Maniac Menschen	– Langohrer SK
Playpower	– Blue Beiß

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

MÄRZ

FERNSEHEN

„Um neun Uhr geht die Erde unter", heißt es am **4. März** um 16.25 Uhr – gottlob nur in einem packenden SF-Streifen auf **Kabel 1**. In der Unterwasserstadt Pacifica sollen da die Goldreserven von Fort Knox und die hochgefährliche Energiequelle H-128 gelagert werden, als ein Planetoid auf die Erde zurast. Berechneter Aufschlagpunkt: Pacifica…

Einen Nachtrag zur Multimedia-Messe „Imagina" in Monte Carlo liefert **3Sat** am **6. März** um 22.30 Uhr: Die „Bilder jenseits der Phantasie" zeigen alles, was so mit Rechnern gemacht wird; z.B. die Effekte und Computeranimationen für Fernsehtitel und Werbespots.

Seit 20 Jahren ist das Raumschiff „Dark Star" mit vier Astronauten an Bord unterwegs, um instabile Planeten zu zerstören, als plötzlich eine eigenwillige Bombe und andere Kuriositäten für Aufregung sorgen. John Carpenters klassische SF-Satire ist ein Muß – zu sehen am **10. März** um 0.55 Uhr auf **Kabel 1**.

„Neues… die Computershow" berichtet in vier Sondersendungen von der 10. CeBIT in Hannover. Multimedia, Information Highway, Mobile Computing, Kampf der Betriebssysteme und Software-Neuheiten sind die Schwerpunktthemem der **3sat**-Sendungen am **10. März** (21 Uhr), **11. März** (18.30 Uhr), **13. März** (19.30 Uhr) und einem noch offenen Sendetermin.

Acht Beispiele für Künstler in der Medienwelt zeigt **3Sat** am **12. März** um 22.30 Uhr in „DENKmal".

Am **20. März** berichtet das **Bayerische Fernsehen** um 15 Uhr über CAD, das computerunterstützte Zeichnen. Eine Wiederholung gibt's am **21. März** um 9.15 Uhr.

STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Bis zum 16. März können Fans von **Montag bis Freitag** jeweils um 14.55 Uhr „Die Abenteuer des jungen Indiana Jones" auf **Sat 1** verfolgen. Tags darauf startet auf dem gleichen Sendeplatz „Time Trax", wo Verbrecher aus der Zukunft gejagt werden.

„X-Base", die Computer-Game-Show, flimmert im **ZDF** um 15.15 Uhr **täglich** außer sonntags über den Bildschirm.

Jeweils **samstags** und **montags** um 10 Uhr kommt auf **3Sat** „Neues… Der Anwenderkurs". Diesen Monat geht es unter dem Stichwort Hardware-Tuning um Prozessoren, Bussysteme, Speicherausbau, Festplatten, Grafikkarten, Monitore und Multimedia.

Am **5. März** um 18 Uhr gibt es in der Computerecke „Top-DOS" auf **MDR 3** wieder interessante Neuvorstellungen, Spiele-Charts und die Möglichkeit, Sachpreise zu hamstern.

„Computerclub" goes Internet: Am **12. März** wird um 10.15 Uhr die aufgezeichnete Sendung auf **WDR** ausgestrahlt. Um 12 Uhr geht der Club dann nochmals live auf Sendung.

In der **ZDF**-Wirtschaftssendung „WISO" gibt es am **30. März** um 21.15 Uhr wieder einen aktuellen Computertip von Günther Alt.

Spannung rund um die Welt der Spiele ist **sonntags** um 10 Uhr auf **Sat 1** in „Games World" angesagt.

RUNDFUNK

Discover-Museum, Exploratorium, Phänomenta – das sind nur einige Namen, hinter denen eher riesige Werkstätten als herkömmliche Museen stehen. „Technik zum Anfassen" verspricht daher am **8. März** um 17.15 Uhr der **HR2**.

„Surfen auf der Daten-Autobahn" könnt Ihr auf **NDR 4** am **13. März** um 15.05 Uhr.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

„No TechWar please – Computer für den Frieden!" lautet der Titel des **HR2**-Magazins „Chippie" am **4. März** um 15 Uhr.

„Bit für Bit" wird am **6. März** um 17 Uhr auf **Radio Euro** wieder ein aktuelles Computerthema bearbeitet.

„Computer On-Line", das Magazin für Computer & Elektronik, meldet sich am **13. März** um 15.05 Uhr auf **NDR 4** live von der CeBIT.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

„Chipsfrisch" kommen immer **montags** um 17 Uhr von **Radio Hamburg** die Bytes über den Äther.

Bei **Radio Mainwelle** trifft man sich um 17.40 Uhr ebenfalls **montags** in der „Computer-Ecke".

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr bringt das Computer-Magazin „Fatal Digital" auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk" neuen Zündstoff für Freaks.

Am **27. März** kredenzt **Radio B Zwei** ab 20 Uhr „Chips und Bits".

In der Live-Special-Ausgabe der „ComputerCorner" meldet sich am **8. März** ab 15 Uhr auf **Ruhrwelle Bochum** Andreas Vohwinkel von der CeBIT.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens" werden am letzten **Mittwoch** des Monats um 19 Uhr im „Club On-Line" auf **NDR 2** vorgestellt.

Der „Point-Computerspiel-Tip" geht jeden **Donnerstag** zwischen 18 und 20 Uhr an die Hörer von **SDR 3**.

Guter Rat ist nicht teuer, jedenfalls nicht **samstags** auf **WDR 5** von 10.45 bis 11 Uhr im „Ratgeber: Computer".

Die Sendereihe „Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt **samstags** von 16.30 bis 17 Uhr ein Computer-Spezial. (Barbara Grohmann)

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A 1200 40 HD + Turbo 030, 3 MB RAM + 2 Floppys + Farmon. + 14 Topspiele + D-Paint 4 + Amiwrite + 50 Leerdisks. Preis 1700 DM. Tel.: 06142/23327 ab 17 Uhr

Verkaufe Monitor: Commodore 1942 - VGA - ideal für A 1200, auch PC-kompatibel. NP 900,-, VP 450,-. Tel.: 07433/37742

Weg. Systemwechsel! Verkaufe A 500 + 1 MB + Monitor 1084 + 2. Laufwerk + 4 Joysticks + ca. 150 Disks + Literatur für 500 DM. 100 % OK. Christian Tel.: 0221 (Köln) 864718

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A 500 1 MB, 1 Originalspiel Rüsselsheim, 10 Disketten, Computertisch, TV-Modulator, 24-Nadel-Drucker, NP 1800 DM, VB 650 DM. Tel.: 08731/8520

A2000, 3 MB RAM, 2. Laufwerk, Monitor, Joystick, Maus und 5 Orig.-Spiele. VB 950,- DM. Ruft an! 05681/5730, fragt nach Patric!

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A600, TV-Modulator, Maus und 5 Orig.-Spiele. VB 300,- DM. Ruft an! 05681/5730, fragt nach Patric!

Weg. Systemwechsel! Verkaufe A 500 + 1 MB + Monitor 1084 + 2. Laufwerk + 4 Joysticks + ca. 150 Disks + Literatur für 500 DM. 100 % OK. Christian Tel.: 0221 (Köln) 864718

Verk. Amiga 500 m. 1 MB, 2. LW, 1084S-Farbmonitor, TV-Tuner, Orig.-Spiele, Handbücher, Joystick, Diskettenbox für 666 DM VB. Tel.: 03675/801402 evtl. auch einzeln

Amiga 600 HD 30, 1,8 RAM, 1,3 u. 2,0, 2. Laufw., 2 Mäuse, 2 Joysticks, 7 Spiele, Amiga Joker 11/93 - 11/94, 1 Jahr alt, DM 750,-, Tel.: 07306/8438 ab 16.00; mit 36 cm Ferns. (2 Monate) 1000,- DM

Verk. M-Tec Turbokarte für A1200, mit 8 MB, 32 Bit-Fast-RAM, 42 MHz, 20 MHz Coproz., Uhr, SCSI-Option, NP über 1000, VK VHB. Tel.: 07231/57391 Stefan

Verk. 1 MB RAM Erweiterung für 30 DM. Tel. und Fax: 04651/31725

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A1200 mit zweitem Laufwerk, technisch und optisch einwandfrei. Dazu 11 Original-Spiele (Ruff'n'Tumble, Nr. Nutz, Monkey Island II u.a.) VB 800 DM, Dietmar Meier, Tel.: 0202/464856

Verkaufe A1200, 2 MB RAM, 40 MB Festplatte mit Monitor, Zubehör und 2 Originalspielen, 1 Jahr alt! VHB 1100,- DM. S. Häber, Tel.: 0351/4117421

Verkaufe Turbo-Amiga mit 40 MHz Prz, 40 MHz Coproz., 170 MB HD, 3 MB RAM, 2 LW, Kick 1.3/2.1, Freezer und 1084 S + Extras gegen Höchstgebot. Tel.: 02562/26283 (Bernd)

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 1084S-Monitor, 2. Laufwerk + div. Zubehör für DM 700,-. Tel.: 06621/71256 ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Action Replay MK 3 für Amiga 500, neuw. außerdem einen Audio Digitizer mit Orig.-Software. Auch einzeln. VHB. Tel.: 06782/9265

Verk. A500 300,-, 3 1/2" ext. Laufwerke je 90,-, TV-Modulator 50,-. Tel.: 0721/407170

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A 4000/30/6 MB RAM, 80 + 170 MB HD, Multisync-Monitor, 3 Orig.-Games, viel Lektüre und div. Zubehör. VB 2200 DM. Alexander Sieg, Tel.: 035114211508 bzw. 03514960513

Verkaufe Amiga 500, 2 HF-Modulator, Amiga 2000, Autokickstart, 9-N.-Drucker, viele Spiele und Reinigungsdisk (Amigas + Drucker defekt), alles billig. Tel.: 035842/26600

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Blizzard 1230/2 40 MHz Copro. 50 MHz, 4 MB RAM Fast SCSI2 1/2. NP 1400,-, 100% i.O. für 900 DM FP. Div. Software. 0511/485922

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A 600 + 3 Joysticks m. vielen Spielen u.a. Wing Com., Ishar 2, F-19 + Diskbox, VB 500 DM. Tel.: 07143/24355

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + 1084S-Monitor + Originale + Joystick. Tel.: 06187/920666

Verkaufe A-1200 (100% OK) mit Orig. Anstoß, Gobliins 3, Universe und def. A-500 (1 MB Speichererweiterung). Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02056/56137

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A 600 2 MB, Monitor, 40 MB Festplatte, 17 Spiele, 3 Joysticks. Alles in Topzustand. Anrufe ab 19 Uhr. Verkaufe nach Gebot. Tel.: 04281/2191

Biete A500, 1 MB, TV-Modulator, Mouse, Joystick, 40 Zeitschriften, 25 Original-Spiele, ca. 35 Leerdisks und Handbücher für 1000 DM. 09876/1294 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe 120-MB-Festplatte von Seagate; 2,5"; mit Kabel, Diskette und Schrauben. Für Amiga 1200. Preis: 300 DM (NP 530 DM). Tel.: 0381/1209265

Verk. Amiga 4000/40, 6 MB RAM, 240 MB HD, Monitor 1084S, Zweitlaufwerk u. weiteres Zubehör, nur komplett, Preis nach Vereinbarung, Tel.: LpZ 0341/4124590 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Speichererweiterung für Amiga! Tel.: 02624/6435

Amiga-Computerzubehör zu verkaufen: 1. Spiele: Pirates, Amiga der Einstieg, Centurion, F-16 Combat Pilot, pro Stck. orig.-verpackt: 25,00 DM. Für alle vier: Sonderpreis 80,00 DM. 2. Mousepads pro Stck: 2,50 DM. Tel.: 040/591398 Di. + Fr. ab 18 Uhr Hecker oder 63762238 tagsüber Bruns

Verkaufe PC-Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 mit Zubehör, Festpl. Seagate ST9145A Blizz. 1230/40 MHz, FPU, 8 MB Overdrive + 10 CDs, evtl. auch Einzelverkauf. 03467391563 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Courier 14400-Baud-Modem! NP-1500, für 700 DM! Tel.: 02624/6435

Verk. 4 x 2 MB ZIP-Speicherbausteine (z.B. für Turbokarten Cont.) für DM 180 je 2 MB. Komp. für DM 700. Tel.: 0421/586217 Patrick

A 1200 mit 60 MB Festplatte und mit 1 MB Fast-RAM + 82er Coproz. und 3,5 Zoll 2. Laufwerk für 1000 DM zu verkaufen. Tel.: 07328/7591

Verkaufe Monitor! Telefon: 02624/6435

Readme-File: ist eine Text-Datei, welche häufig in kommerziellen Programmen zu finden ist und alle wichtigen Änderungen verzeichnet, die erst nach Drucklegung des Handbuchs eingebaut wurden.

Read only: lautet dem Sinne nach der englische Ausdruck für „schreibgeschützt". Dies kann sich sowohl auf einzelne Dateien beziehen, die im geschützten Zustand nicht mehr löschbar sind, als auch auf ganze Disketten, die per Schreibschutz-Nippel problemlos den Status wechseln. Die CD ist übrigens von Haus aus ein Read-only-Medium – jedenfalls noch...

Read only Memory (ROM): ist klarerweise ein Speicher, von dem nur gelesen werden kann, also etwa die gerade erwähnte CD. Als fest verdrahteter Bestandteil von Computern enthält das ROM jedoch auch Betriebssysteme oder zumindest Boot-Routinen.

Real Mode: Das ist mal ein echter Dinosaurier im modernen Schafspelz! Alle PCs befinden sich nach dem Booten (aus Gründen der Abwärtskompatibilität) im Real Mode, der nur 1 MB Arbeitsspeicher direkt verwalten kann. Erst im „Protected Mode", der insbesondere von neueren PC-Games oft und gern benutzt wird, lassen sich die erweiterten Fähigkeiten moderner Prozessoren wirklich ausnützen.

Real Time: heißt übersetzt schlicht „Echtzeit". Im klassischen Sinne versteht man unter Echtzeitbetrieb z.B. die Arbeitsweise von (industriellen) Prozeßrechnern, welche alle einfallenden Daten sofort weiterverarbeiten und gegebenenfalls Konsequenzen in die Wege leiten. Soweit es Games betrifft, redet man dann von Echtzeit, wenn eine spielinterne, häufig beschleunigte (also eigentlich nichtechtzeitige) Uhr den Ablauf des Programmes bestimmt – so etwas findet man etwa bei Simulationen. Tja, und dann gibt es auch noch die sogenannte Echtzeit-Uhr, die unserem Compi sagt, wie spät es ist. Sie läuft nun wiederum tatsächlich in Echtzeit, aber warum man das im Namen noch extra betonen muß, weiß vermutlich noch nicht einmal Meister Hora so ganz genau.

Rechenleistung: An diesem Stichwort läßt sich die Unzulänglichkeit des menschlichen Strebens nach Effizienz wunderbar demonstrieren. Während nämlich die eigentliche Prozessorleistung in MIPS (Million Instructions per Second) gemessen wird, hängt die tatsächliche Performance eines Rechners wesentlich von ewig langsamen Peripheriegeräten wie Drucker, Disklaufwerk oder Tastatur ab. Tja, nobody is perfect. Und wer ist eigentlich dieser perfekte Nobody?!

Rechenmaschine: nannte man noch vor 20 Jahren die ungefügen mechanischen Geräte, mit deren Hilfe man Aufgaben in den vier Grundrechenarten lösen konnte. Das ging nicht ohne ein gerüttelt Maß an Geratter ab und verströmte immer ein irgendwie magisches Flair. Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß die direkten Vorfahren dieser Apparate bereits anno sechzehnhundertweißkohl erfunden wurden.

Rechenwerk: Auch dieser antike Begriff deutet auf die altehrwürdige Geschichte mechanischer Rechenmaschinen hin. Heute versteht man darunter jenen Teil des Prozessors, der die eigentlichen Rechenoperationen und logischen Verknüpfungen vornimmt.

Rechenzentrum: Das Rechenzentrum hingegen ist wesentlich moderner, wenngleich es bereits wieder an Bedeutung eingebüßt hat – heute ist ja quasi jeder 4000er, jeder Mac oder jeder Pentium ein Rechenzentrum für sich. Nichtsdestotrotz gibt es vor allem in Großbetrieben und Forschungseinrichtungen natürlich auch anno 1995 noch echte Rechenzentren, also zentrale Großcomputer. Ja, der neueste Trend geht sogar dahin, als eigenständiger Servicebetrieb Rechenleistung an Fremdfirmen zu vermieten.

Rechner: Na, das sollten wir inzwischen aber geschnallt haben, oder? Wenn nicht, ist eine Runde Nachsitzen im Kühlschrank angesagt: Begeben Sie sich direkt dorthin, gehen Sie nicht über LOS, ziehen Sie nicht 4.000,– DM ein!

Rechnerplattform: ist eins von diesen neudeutschen Allerwelts-Nonsenswörtern mit dezent gelehrtem Beiklang. Normalerweise versteht man darunter einfach ein bestimmtes Computersystem wie etwa PC, Mac oder Amiga. Aber je nach Lust und Laune werden auch Betriebssysteme wie MS-DOS oder Benutzeroberflächen wie Windows als Rechnerplattform bezeichnet. Vermutlich könnte man sogar Euren Schreibtisch in dieser Wort-Schublade unterbringen – versucht es doch einfach mal bei passender Gelegenheit.

Rechnerverbund: lautet eigentlich nur ein aus der Mode gekommenes Wort für Netzwerk.

Rechteckimpuls: Sicher kennt Ihr alle diese hübsch abgerundeten, meist grünen Berg- und Talkurven, die im Fernsehen gern gezeigt werden, wenn von technischen Meßinstrumenten die Rede ist – oder wenn Commander Schönherr in „Raumschiff Orion" seinen Leuten demonstrieren will, wie weit die Außerirdischen noch entfernt sind. Solche Teile nennen sich Sinuskurven, und wenn sie jetzt quasi „rechteckig" sind, also mit sehr steilen Auf- und Abschwüngen, dann redet man halt von Rechteckimpulsen.

Rechteckschere: klingt ähnlich, ist aber was völlig anderes, nämlich ein Tool in Grafikprogrammen, mit dem sich rechteckige Teilbereiche des Screens ausschneiden, gesondert bearbeiten oder kopieren lassen.

rechtsbündig: ist eine seltene Form der Zeilenanordnung, bei der nicht wie gewohnt der linke Rand oder gar beide Ränder auf eine Linie geeicht sind, sondern eben nur der rechte Rand. Der Zeilenanfang links ergibt dann dementsprechend ein unregelmäßiges Bild – im Joker werdet Ihr derlei Sperenzien daher auch eher kaum finden...

Rechtschreibeprüfer: nennt man ein Programm, das sich in Textverarbeitungen findet und anhand eines eingebauten Digi-Wörterbuches durchcheckt, ob in einem Text Rechtschreibfehler sind. Tatsächlich sucht es natürlich nur nach Abweichungen; ein „Fehler" kann somit durchaus darauf beruhen, daß das entsprechende Wort einfach nicht in der Datenbank steht. In dem Fall darf man es dann händisch dort nachtragen, damit er's ein für allemal weiß, dieser Rechtschreibeprüfer!

CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift: S. Gerstz, Paperweg 15, 46487 Wesel

Unsere Ladenlokale " SOFTWAREHOUSE " befinden sich in:
46483 Wesel - In der Dudelpassage - 0281 / 25922
47533 Kleve - Goethestr. 12 - 02821 / 14483
47608 Geldern - Innenstadt Glockengasse 13 - 02831 / 87904
61169 Friedberg - Marsch Computer - Kaiserstr. 53 / 06031 - 72050
Neueröffnung 4. 2. 94 Dortmund - Hörde - Hermannstr. 49
Ladenpreise sind nicht mit Versandpreisen indentisch !!!

Amiga Amiga Amiga

Titel		Preis
7th Sword of Magic	DA	x59,95
Alien 3	DA	47,95
Alienbreed 2	DA	47,95
Alienbreed 3 / Tower - Assault	DA	39,95
Alien Olympics	DV	x54,95
Anstoss und Anstoss World - Cup zusammen	DV	79,95
ATR-All Terrain Race	DA	x49,95
Aufschwung Ost	DV	57,95
Battle Team	DV	47,95
Bloodnet	DA	x59,95
Body Blows Galac	DA	47,95
Bump'n Burn	DA	54,95
Bundesl. Manag. Hattr.	DV	74,95
Chaos Engine	DA	47,95
Chr. Kolumbus	DV	74,95

Jungle Strike – deutsche Anleitung – A1200 59,95 – A 500 54,95

Lothar Mathäus 2 World Soccer DV 69,95

Endlich Eishockey für Amiga **Crosscheck** DV 39,95

Mortal Combat 2 DA 54,95

Titel		Preis
Dawn Patrol	DV	x69,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	64,95
Der Clou Data	DV	42,95
Der Schatz im - Silbersee	DV	x87,95
* Die BOX * Compilation - enthält: o Burntime, o Dynatech, o Whales Vojage	DV	47,95

Die Siedler DV 47,95 – solange Vorrat reicht

Titel		Preis
Dragonstone	DA	59,95
Dreamweb	DV	x67,95
Eishockey Manager	DV	69,95
Empire Soccer	DV	49,95
Evasive Action	DV	x54,95
Eye of the Storm	DV	39,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95

Fields of Glory DV 64,95

Titel		Preis
FIFA Soccer	DV	x49,95
Flight of the - Amazoon Queen	DV	x74,95
Formula One G.P.	DA	34,95
Goblins 3	DV	66,95
Gunship 2000	DA	34,95
Hattrick/Ikaron	DV	x69,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdall 2	DV	62,95
History Line 14 -18	DV	47,95
Impossible Mission	DA	64,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Ishar 3	DV	59,95
Jungle Strike	DA	54,95
Jurassic Park	DV	49,95
K240 / Utophia 2	DA	54,95
Kingdom of - Germany	DV	69,95
Kingpin/Bowling	DA	x29,95

Kings - Quest 6 DV 59,95

Titel		Preis
Lemminge 3	DA	x54,95
Lion King	DA	i.V.
Lolly Pop	DA	x59,95

Lord of Realms DV 59,95

Titel		Preis
Lukas Arts Adventure - enthält: o Indiana Jones 3, o Loom, o Maniac Mansion, o Monkey Island 1, o Zack Mc Krakken	DV	79,95

Titel		Preis
Lothar Mathäus	DA	59,95
Lothar Mathäus	DA	59,95
Mad News	DV	x67,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Oldtimer	DV	67,95
PGA Europ. Golf	DA	54,95
Pinball Edition enthält - Fantasies u. Dreams	DA	59,95
Pinkie	DA	x49,95
Power Drive	DA	54,95
Rise o.t. Robots	DV	69,95
Ran Trainer	DV	x74,95
Reunion	DV	59,95
Rings o. Med.Gold	DV	67,95
Robins. Requiem	DV	59,95

FIFA Soccer International – Amiga 500 voll deutsch – 49,95

Ruff & Tumble DA 47,95

Titel		Preis
Rüsselsheim	DV	59,95
S. U. B.	DV	x54,95
Secound Samurai	DA	59,95
Sensible Golf	DA	x69,95

Sensible World o. Soccer DV 59,95

Titel		Preis
Shadow Fighter	DA	54,95
Sim Classics - enthält: o Sim City, o Sim Ant, o Sim Life	DV	67,95
Sierra Soccer	DV	47,95
Simon t. Sorcerer	DV	64,95
Simon t. Sorcerer 2	DV	x67,95
Spaceward HO!	DV	67,95
St. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	DV	67,95
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet: o Die Siedler, o The Chaos Engine, o Terminator 2 Arcade	DV	69,95

Theme Park DV 54,95

Titel		Preis
Top Gear 2	DA	49,95
U.F.O.	DV	x69,95
Universe	DV	59,95
Vital Light	DA	x59,95
World Cup Compilation - enthält: o Goal, o Sensible Soccer, o Striker, o Champ. Manager 94	DV	49,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	24,95
Zeewolf	DA	69,95
Zeppelin	DV	x67,95
Zonked	DA	x44,95

Amiga 1200

Titel		Preis
Aladdin	DA	59,95
Alfred Chicken	DA	49,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Alienbreed 3 / Tower - Assault	DA	x49,95
Anstoss und Anstoss World - Cup zusammen:	DV	79,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Banshee	DV	49,95
Bloodnet	DA	59,95
Body Blowd Galac.	DA	49,95
Bump'n Burn	DA	x59,95

A1200 Bundesl. Manager Hattrick DV 77,95

Titel		Preis
Chaos Engine	DA	44,95
Chr. Kolumbus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95

A1200 Dreamweb DV 67,95

Titel		Preis
Elfmania	DA	x42,95

König der Löwen 59,95 – Für A1200 deutsche Anleitung

Titel		Preis
Gunship 2000	DA	67,95
Hanse deluxe	DV	34,95
Heimdall 2	DV	59,95
Impossible Missin.	DA	67,95
Ishar 3	DV	59,95
Jungle Strike	DA	59,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95

OLDTIMER – Für A500 oder A1200 – Deutsche - Version 67,95

Amiga 1200

A1200 Lemminge 3 DA 54,95

Titel		Preis
Lord of Realms	DV	59,95
Mighty Max	DA	x59,95
Mutant League - Hockey	DA	i.V.
Naughty Ones	DA	44,95
Oldtimer	DV	67,95
Out to Lunch	DA	47,95
Overkill	DA	44,95
Pinball Fantasies	DA	49,95

A1200 Pinball Illusion DA 59,95

Titel		Preis
Reunion	DV	59,95
PGA Europ. Tour	DA	59,95
Rise o. t. Robots	DV	69,95
Robinsons Requie.	DV	49,95
Rüsselsheim	DV	59,95
S.U.B.	DV	x49,95
Sabre Team		i.V.
Secound Samurai	DA	54,95

A1200 Sim City 2000 DV 67,95 – Benötigt 4MB Arbeitsspeicher *

Titel		Preis
Simon t. Sorcerer	DV	69,95
Simon t. Sorcerer 2	DV	i.V.
Skitchin	DA	i.V.

A1200 Star Trek DV 64,95

Titel		Preis
Subwar 2050	DV	69,95
Super Stardust	DA	54,95
Surf Ninja	DA	54,95

A1200 Theme Park DV 59,95

Titel		Preis
Top Gear 2	DA	49,95

A1200 U.F.O. Enemy... DV 67,95

Titel		Preis
Zool 2	DA	44,95

Angebote Amiga 500
Another World DA
Combat Air Patrol DA
Cruise for a Corpse DV
Goal DV
Preis je Spiel solange Vorrat reicht 19,95

Speicherweiterung 512 KB für A 500 49,95

Mouse für Amiga/Atari 29,95

Zweit - Laufwerk 119,95

Für bestellte und dann Annahme - verweigerte Ware berechnen wir 15,- DM pauschal !!!!

Vorkasse 6,90 DM (Scheck) / Nachnahme 9,90 (Zustellgebühr incl.) plus 3,- DM Zahlkartengebühr.
DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / X = bei Redaktionschluß noch nicht am Markt
i.V. = in Vorbereitung / Preise inclusive Mwst / Keine Händlerrabatte / Lieferungen nur Inland

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern !!!!!

STROMAUSFALL

Gegensätze ziehen sich bekanntlich an, weshalb es kein Wunder ist, daß diesen Monat zwei ziemlich gegensätzliche Games den Stromausfall zieren. Und anziehend sind sie auch beide – jedes auf seine Weise...!

DOOM TROOPER

Spielbare Trading Cards (das amerikanische Gegenstück zu den hierzulande seit Jahren populären Sammelkärtchen) sind derzeit ja der allerletzte Schrei – erst im vorletzten Heft haben wir mit „Dark Force" die DSA-Variante vorgestellt, in der letzten Mailbox hat ein Leser „Magic – The Gathering" präsentiert, und diesmal ist eine zum „Mutant Chronicles"-Komplex (siehe auch letzter Stromausfall) gehörende Mixtur aus SF und Fantasy an der Reihe. Wie bei allen solchen Spielsystemen repräsentieren die einzelnen Karten auch hier die Heroen, ihre Ausrüstung und Fähigkeiten; nur Geländekarten sucht man vergebens. Das Gameplay von Doom Trooper ist nämlich auf ein rein taktisches Kampfsystem reduziert, was aber nicht unbedingt ein Nachteil ist – erstens gibt's dafür ja Aufgaben-Kärtchen, deren Erfüllung viele Punkte einbringt, und zweitens sind die Regeln um so einleuchtender. Auch können hier unüblicherweise mehr als zwei Kombattanten antreten, und zwar folgendermaßen: Jeder bringt seinen eigenen, gut gemischten Kartenstapel mit in die Auseinandersetzung und zieht die ersten sieben Pappen als Starter-Blatt; später wird nach Bedarf aufgefüllt. Nun sind pro Runde drei Aktionen möglich. So darf man z.B. Krieger ablegen (und damit aktivieren), sie mit Waffen ausrüsten und natürlich Attacken gegen den Feind reiten. Dazu wäre ein aktiver Schlagetot zu bestimmen, der samt seiner Ausrüstung einen Fighter eines anderen Spielers überfällt. Den Kampf hat man sich dann als Abgleich der aufgedruckten Attacke/Parade-Werte einschließlich aller Modifikatoren (Rüstung usw.) vorzustellen, von denen sich, damit es spannender wird, durchaus

noch einige als „Geheimwaffen" unabgelegt auf der Hand befinden dürfen.
Der Rest ist einfach, denn erschlagene Feinde bzw. erfüllte Missionen bringen Points, und wessen Konto zuerst eine vorab festzulegende Grenze überschreitet, der hat halt gewonnen. Tja, bliebe nur noch zu erwähnen, daß die Bildchen der Karten hier wirklich sehr hübsch ausgefallen sind, wovon sich jeder anhand von Starter-Deck (60 Kärtchen zufälliger Zusammenstellung) und Booster-Pack (15 teils besonders starke Werte) selbst überzeugen kann.

DUNARION

Nun aber flugs zu einer kleinen Perle des teutonischen Rollenspiels, denn obgleich es sich hier allenfalls um ein halbkommerzielles Projekt handelt (was besonders bei den Illustrationen klar ins Auge sticht), haben die detaillierte Spielewelt und das durchdachte Regelwerk wirklich ein Sonderlob verdient. Nehmen wir nur mal den in einer fernen Zukunft angesiedelten, farbig-phantastischen Background: Jahrtausende nach dem ökologischen Kollaps ist ein deutlich verändertes, aber immer noch erkennbares Europa von vielen mittelalterlichen (Fantasy-) Völkern besiedelt. Jedes einzelne dieser Reiche wird hier eingehend beschrieben, doch auch allgemeine Abschnitte zu Zeitrechnung, Klima oder Glaubensfragen fehlen nicht.
Man merkt dem Game also durchaus an, daß die Autoren vor der jüngst erfolgten Veröffentlichung ein paar Jährchen Zeit zum Feilen hatten – was auch für die eigentlichen Regeln gilt. Grundsätzlich erlaubt das Spiel dabei in weiten Teilen viele Freiheiten, was sich bereits bei der Charaktererschaffung bemerkbar macht: Die Eigenschaften und Fähigkeiten der Heroen in spe dürfen nach Gusto jongliert werden, lediglich die Gesamtpunktezahl muß stimmen. Originell fanden wir insbesondere auch den Hokuspokus, denn abgesehen von wenigen fixen Sprüchen, die im Prinzip jeder erlernen kann, ist es dem Hohen Magier vergönnt, seine Spells beinahe wie in einem Kochbuch ganz nach Belieben zusammenzubasteln, indem er verschiedene Eigenschaften (z.B. Dauer oder Art und Weise der Wirkung) samt den damit verbundenen astralen „Kosten" in einen Topf wirft.
All das heißt nun aber nicht, daß Dunarion auf komplexe Regeln verzichten würde; besonders die diversen Würfel-Proben und das taktische Kampfsystem, das am besten mit Figuren oder Situations-Skizzen gespielt wird, überzeugen den geneigten Rolli-Fan schnell vom Gegenteil. Trotzdem geht der Spielablauf nach kurzer Eingewöhnungsphase auch hier flott von der Hand. Dafür sorgen allein schon unzählige Beispiele, und wer die Sache schließlich in der Praxis ausprobieren will, kann das anhand des Kurz-Abenteuers „Im Totenmoor" tun.

FREIKARTEN & GRATIS-ABENTEUER

Wie immer trennen wir uns auf dem Wege der Verlosung von den Testexemplaren, wie immer ist dazu wenigstens eine von zwei Fragen auf einer Postkarte zu beantworten. So wollen wir diesmal von Euch wissen, wie das im letzten Jahr hier vorgestellte „Mutant Chronicles"-Brettspiel heißt – notfalls hilft da eine Bestellung der Ausgabe 10/94 im Shop weiter. Oder Ihr bestellt Euch ein Klatschblatt, um uns verraten zu können, wie der magische Lover von Schlaudia Ki..., äh, Claudia Schiffer heißt. Aus allen richtigen Einsendungen werden dann mal wieder die glücklichen Gewinner gezogen, deren Absender wir hoffentlich entziffern können. Letztes Mal könnte übrigens Glück gehabt haben, wer die Wörter „Siegfried" und „Tausend" vermerkt hat; mehr dazu in der Ruhmeshalle. Mehr zu unserer Adresse in wenigen Millimetern... (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Doom Trooper

Spielmaterial: 76%
Spielregeln: 81%
Spielreiz: 88%
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Besonderes: Unser leider noch englisches Rezensionsexemplar sollte bereits eingedeutscht sein, wenn dieses Heft erscheint.
Preise: ca. 19,– DM (Starter) bzw. ca. 5,– DM (Booster)
Bezug: Mario Truant Verlag
Kaiser-Wilhelm-Ring 85
55118 Mainz

Dunarion

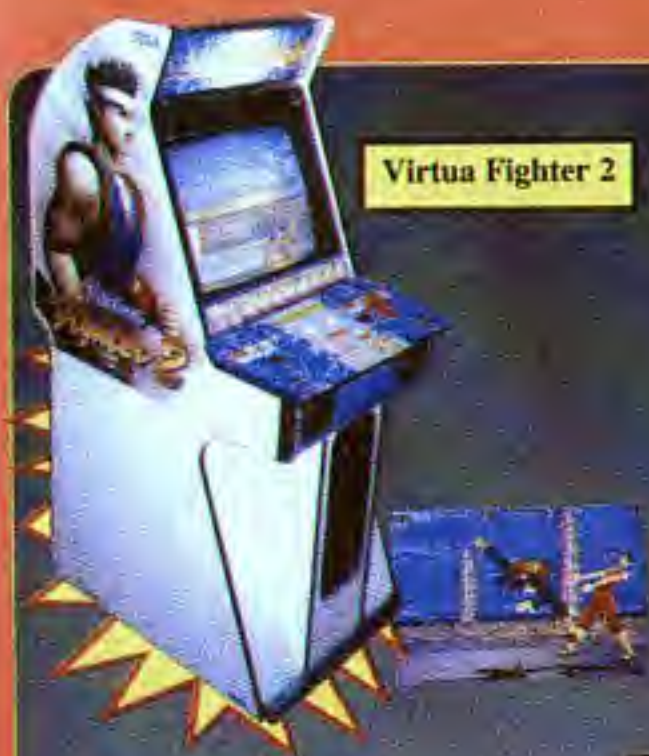
Spielmaterial: 64%
Spielregeln: 80%
Spielreiz: 82%
Schwierigkeit: Für Geübte
Besonderes: Für lumpige 2,– DM ist beim Hersteller „Das Schicksalsheft" erhältlich – ein Supplement zur ausgefeilteren Erstellung von Charakteren.
Preis: ca. 69,– DM
Bezug: Troll Verlag
R. Dienstknecht/I. Hamann
Nizzaallee 7
52072 Aachen

Einmal im Jahr öffnen sich die Pforten der Frankfurter Messehalle zur weltgrößten Fachmesse für Unterhaltungsautomaten – und dank der vielen auf Freispiel geschalteten Neuheiten auch die Herzen aller Arcade-Maniacs. Da wollen wir aus unserer Pumpe mal keine Mördergrube machen…

ima 95

Große Namen waren diesmal eher die Ausnahme als die Regel, was aber leider nicht unbedingt gleichbedeutend mit neuen Spielkonzepten ist – statt dessen hatte man allerlei angegraute Charaktere wiederbelebt. Und da weder zu „Mortal Kombat" noch zu „Streetfighter" der dritte Teil gesichtet werden konnte, fiel Segas **VIRTUA FIGHTER 2** die Prügel-Krone quasi in den Schoß: Die sagenhaft geschmeidig animierten Polygonkämpen des Vorgängers sind hier auch noch mit feinen Texturen überzogen, außerdem machen die Hintergrundszenarien jedem Reisekatalog Konkurrenz. Auch klettern zwei ganz neue Charaktere in den Ring, und selbst die alten haben dazugelernt. Weil nämlich ein spezieller Chip die Framerate auf 60 Bilder pro Sekunde verdoppelt hat, ist **VIRTUA FIGHTER 2** nicht nur die perspektivisch beeindruckendste, sondern auch die flotteste Arcade-Klopperei aller Zeiten!

Doch die Konkurrenz schläft nicht, sondern hält mit **TEKKEN** dagegen. Die neue Polygon-Keilerei von Namco/Sony setzt dabei mehr auf Humor und verwendet vor allem absolut identische Hardware, wie sie auch in Sonys 32-Bit-CD-Konsole Playstation zu finden ist – eine entsprechende Umsetzung ist damit so sicher wie das Amen in der Kirche. Der Dritte im polygonen Bunde kommt dann wieder von Sega, nennt sich **VIRTUA COP** und ist eine 3D-Ballerei im typischen „Operation Index"-Stil: Mit einer Plastikwumme wird auf hübsch texturiertes Kanonenfutter geschossen, gelegentlich findet sich dabei besseres Feuerwerk wie Automatikwaffen, Schrotflinten oder Magnums. Das mag spielerisch nicht allzu ergiebig sein, aber die Präsentation ist eine Wucht – nur vergleichbar mit sündteuren Militärsimulatoren.

Nach diesem bewaffneten Zwischenspiel sprechen jetzt erst mal wieder die Fäuste, etwa bei Capcoms knallbunter Adaption der Comic-Serie **X-MEN** (RTL-Zuschauern auch als Cartoon bekannt). Dank kinoreifem Sound und irren Animationen sind kaum noch Unterschiede zu einem Zeichentrickfilm zu erkennen, wenn man Mann gegen Mann in der Mutantenhaut von Wolverine, Cyclops & Co. gegen die allen Fans bekannten Bösewichter wie die stählernen Sentinels oder die üblen Omega Reds antritt und einen Special Move nach dem anderen vom Stapel läßt. Gegen soviel Aufwand gerät selbst **RING OF DESTRUCTION** aus demselben Hause ein wenig ins Hintertreffen, obwohl

Virtua Fighter 2

Virtua Cop

Ring of Destruction

X-Men

Tekken

Rise of the Robots

dieses Wrestling-Spektakel dank seiner markanten Fleischklopse und gut ausgearbeiteten Griffkombinationen den Freunden des Genres viel zu bieten hat.
SNK präsentierte derweil mit **SAMURAI SHOWDOWN 2** den lang erwarteten Nachfolger zum Kultspiel vom Neo Geo, wo sich die Freunde des Vorgängers auf noch bonbonbuntere Grafik und noch bombastischeren Sound freuen dürfen. Ein weiterer alter Bekannter war **RISE OF THE ROBOTS**, wobei die Arcade-Version des kampfstarken Blechsalats so gut wie keine Unterschiede zu Mirages Fassungen für den Amiga aufweist! Und wer am Computer am liebsten Draufsicht-Rennen fährt, mag bei Kanekos **MILLE MIGLIA 2** und Viscos **DRIFT OUT '94** glücklich werden. Ersteres bietet nostalgische Oldtimer, das andere eine Rallye auf Eis oder Sand. Ganz nett, aber Schumis Erben sollten ihre Münzen doch lieber in Namcos grandiosen „Ridge Racer"-Nachfolger **ACE DRIVER** investieren. Zur Grundausstattung dieses Edelflitzers gehören nämlich eine wahlweise automatische oder manuelle Schaltung, zwei Grafikperspektiven für die überaus rasante Polygon-Optik mit Texture Mapping und eine ordentlich rüttelnde Hydraulik – was ja heutzutage leider selten geworden ist. Alle übrigen Digi-Sportler sind zu Konamis **SOCCER SUPER STARS** eingeladen, wo der Rasen aus der Kicker-Perspektive zu sehen ist – die Ähnlichkeiten mit Flairs bescheidenem Computergame beschränken sich dabei gottlob auf den Namen. So wissen Grafik und Sound zu gefallen, man darf mit dem Nationalteam seiner Wahl auflaufen und bolzen, köpfen, schlenzen, foulen oder sich an einem Fallrückzieher versuchen. Last, aber alles andere als least waren in diesem Jahr auch wieder einige VR-Automaten mit von der Partie; in Sachen Hardware hat sich da allerdings nicht viel Neues getan. Dafür gibt es neue Spielprogramme wie die futuristischen Laser-Ballereien **ZONE HUNTER** und **X-TREME STRIKE** oder die cybermäßige Prügelorgie **VIRTUALITY BOXING.** Wer sich den Helm mal selbst überstülpen will, wird aber nach wie vor um einen Besuch der Hauptstadt kaum herumkommen, denn das Berliner „Virtuality Cafe" in der Lewishamstr. 1 ist nach wie vor die deutsche Hochburg für Virtual Reality.
Ganz zum Schluß seien noch kurz vier neue (Film-) Flipper erwähnt, nämlich **THE SHADOW, DIRTY HARRY, FRANKENSTEIN** (mit Robert De Niro als Monster) und **SHAQ ATTAQ**, wo der Spieler als NBA-Superstar Shaquille O'Neal die Kugel in ein Körbchen befördern muß. Mehr zu dieser technischen Weltneuheit und anderen Messehighlights in den Tests der nächsten regulären Coin Op-Ausgabe. (Manuel Semino)

Samurai Showdown 2

Ace Driver

Soccer Super Stars

Flipper mit großen Namen

Mille Miglia 2

Virtual Reality

Der April macht, was er will.

Wir machen einen neuen JOKER: Ab 31. März ist er am Kiosk!

Da unsere Tests immer brandaktuell sind, stehen die meisten Titel um diese Uhrzeit noch nicht fest – felsenfest steht hingegen, daß es auch in der kommenden Ausgabe dazu wieder spannende Previews, wichtige Specials, gute Preisausschreiben, einen ganzen Schwung geprüfter Lösungshilfen und natürlich den großen Sonderteil **AMIGA CD-JOKER** geben wird! Riskieren wir trotzdem einen Blick in die Kristallkugel: Demnächst sollten die Flieger aus **T.F.X.** und **INFERNO** am Amiga bzw. CD[32] abheben. **SKIDMARKS 2** will auf der Rennstrecke durchstarten, mit **DEATH MASK** harren Baller-Dungeons im Stil von „Duum" der Durchwanderung, bei **STAR CRUSADER** geht's raus ins All, bei **KING PIN** auf die Bowlingbahn und mit dem **RAN-TRAINER** vom Bolzplatz ins digitale TV-Studio. Gute Aussichten also, doch es kommt noch besser: Im Interview beantworten wir die Frage **WAS MACHT EIGENTLICH BRUCE STERLING?**, der bekannteste Cyberpunk-Autor nach William Gibson, im Special **EROTIK AM AMIGA** zeigen wir nackte Tatsachen, und unser **APRILSCHERZ** wird Euch auf das bis 31. März hoffentlich geschmolzene Glatteis führen. Allerdings nur, wenn Euch der Weg dann zum Kiosk oder am besten noch heute zum Abo-Coupon führt! Oder wollt Ihr die heißesten Amiga-News etwa nicht als erste erfahren? Joker-Abonnenten wissen nämlich alles eher, zahlen weniger und heimsen obendrein eine schicke Prämie ein!

INSERENTENVERZEICHNIS

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Cosmos
Kunkelstr. 125
41063 Mönchengladbach
Tel.: 02161/92740

Galaxy
Pinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

SUBWAR 2050

SKELETON
KREW
CORE
DESIGN LIMITED